# КНИГА ГЛУХОВ

Каждая глава книги имеет собственный формат и фактуру. Нам никогда не выяснить, что собой представляли эти творения в полных своих версиях, ведь эти страницы — всё, что от них осталось.

– Люк

# КНИГА СТЕХОВ

СЕКРЕТЫ ТЕМНОЙ СТОРОНЫ

версия: 1.167.30444.173535.1446.407

# Звёздные войны
# Книга ситхов:
## секреты Тёмной стороны

русскоязычное издание

## Внимание!

Данная работа является любительским творчеством поклонников вселенной "Звёздные войны", а не профессиональным изданием. Авторы перевода не несут ответственности за добровольное использование их работы третьими лицами (читателями). "*Звёздные войны. Книга ситхов: секреты Тёмной стороны (русскоязычное издание)*" служит исключительно для ознакомительных целей и не имеет под собой коммерческого контекста.

Все изображения и текст оригинального издания защищены авторским правом. Частичное или полное распространение этой информации без разрешения правообладателя является незаконным.

### Над переводом работали:

**Darth Sitenight**
подбор материалов, вычитка

**Влад Ли**
вычитка

**Хант**
перевод, вычитка

**Анонимный участник**
консультация, вычитка

**ARC delta 08**
перевод, вёрстка

### Отдельная благодарность:

**Гильдия архивистов** (http://www.jcouncil.net/topic15549.html)
**Hungry ewok** (http://www.hungry-ewok.ru)
**Star wars EU** (http://www.sweu.ru)
**Wookieepedia** (http://starwars.wikia.com)
**Вукипедия** (http://ru.starwars.wikia.com)
**Русские комиксы** (http://www.swcomics.ru)

специально для Jedi Council, 2014 г.

# ПРЕДИСЛОВИЕ
## от Дарта Сидиуса

Из содержимого я понял, что Палпатин писал эту главу вскоре после провозглашения себя Императором или приблизительно за 19–18 г.г. ДБЯ. – Люк

Я сделал то, чего не сделали другие ситхи до меня. Я уничтожил джедаев и покорил Корусант. Я сижу на троне нового, неудержимого режима. Я сформирую великую Галактическую Империю по своему вкусу и усмотрению.

Ситхи мечтали об этом моменте ещё с начала времён. Я бы ни за что не добился желаемого, не пройдя по спинам предшественников. Воспользоваться чужой неудачей – это путь ситхов.

Будучи молодым аристократом с Набу, перед присоединением к Дарту Плэгасу и началом ученичества я накапливал знания о Тёмной стороне. Потрёпанные записи ситхов и неподдающиеся переводу свитки всегда были в почёте и перепродавались на «чёрном» рынке культистами, коллекционерами и даже сотрудниками музеев, желавшими бросить вызов республиканскому запрету на ситхские артефакты.

Император Палпатин хранил множество секретов в своих закромах на Вэйленде, включая и планету, которая не была обнаружена вплоть до 24 г. после Битвы при Явине. Вскоре Лея, Мара и я узнали о существовании этой книги. Я хочу убедиться, что она не опасна, перед тем, как представить её Историческому совету. – Люк

Разведка Новой Республики пожелала пересмотреть эту книгу и я, ради Веджа и Иеллы, согласился. По рекомендации PHP я пронумеровал эти страницы. – Люк

Само существование незаконной торговли подтверждает множество жизненных истин: правители жаждут контролировать информацию. Имеющие власть сделают что угодно, лишь бы сохранить её. И если что-то находится под запретом, то, скорее всего, это стоит познать.

Пронеся данные артефакты мимо чиновников в свои апартаменты на Набу, я усвоил новый урок: истинные представители власти всегда находятся в тени. За кредитки можно купить всё, даже такие непостижимые вещи, как доступность и молчание. Таким образом, при необходимости за правду можно выдать всё желаемое. И квалифицированного лгуна практически невозможно определить.

Хотя опыт, полученный из записей, перерос в практические занятия подобно путешествующим по рукам сокровищам и тайнам, подобно действиям нечувствительных к Силе существ, что заставляют Галактику вращаться, востребованные тома о Тёмной стороне постепенно дополняли мои знания, ранее принадлежавшие древним ситхам. Я осознал всё необходимое для претворения в жизнь собственной системы правления, которая перестроит современную политику согласно ситхским понятиям.

Под покровительством Дарта Плэгаса я унаследовал Архивы ситхов – тайные тысячелетние знания, передававшиеся от учителя к ученику. Но определённо я выучил лишь одно: лишь малая горстка существ действительно заботилась о существовании ситхов.

И тогда я выбрал следующую цель: присвоить себе их наиболее выдающиеся письмена – не перекроённые взгляды дезинформированных летописцев, живших столетиями позже, а пергаменты, хранящие истинные слова, написанные руками древних авторов. С падением Храма джедаев я наконец-то вернул последние записи, хотя некоторые сохранились лишь частично, пережив множество поколений.

Вместе эти фрагменты объединились в одно целое первым повелителем ситхов, который станет и последним. Текст каждого автора описывает период, относящийся к его правлению, а сам Орден ситхов развивался более семи тысяч лет. Я никогда не повторю ошибок своих предшественников. Их победы будут ничем по сравнению с моим всемогуществом.

*Когда я писал эти слова, я надеялся, что моя Империя обеспечит мне безграничные возможности. Пока что я должен полагаться на других существ, выполняющих мои поручения. И зачастую эти существа глупы, порочны и бесперспективны.*

# НОВЫЕ ИСТИНЫ

Каждый изученный мною голокрон, каждый культ Тёмной стороны попросту повторяет учения ситхов, что скрыты в этих записях. Но Сорзус Син, Дарт Малгус, Дарт Бэйн, Мать Тальзин и Дарт Плэгас слишком твёрдо верили в собственные суждения. Если бы некоторые из них встретились и поделились друг с другом своими убеждениями, их взгляды сошлись бы в немногом.

Я поместил все восстановленные записи этих великих повелителей ситхов в один-единственный том. Эти реликвии являются уникальными и незаменимыми – они составляют Книгу ситхов.

Хроники Сорзус Син повествуют о восходе Империи ситхов и являются древнейшим текстом за многие тысячи лет. Она была Тёмным джедаем, отправленным в изгнание после поражения в войне с Орденом. Син использовала алхимию ситхов и имела исключительное представление о водовороте жизни. Джедаи держали эти страницы в своём Архиве под замком, но я исправил такое положение вещей после разорения их Храма. Прискорбно, что я не мог вырвать эти записи из когтей мастеров Йоды и Мэйса Винду, когда страницы находились под опекой джедаев.

*Изгнанные Тёмные джедаи достигли Пространства ситхов примерно за 7000 лет ДБЯ, сразу после Столетней Тьмы. Складывается впечатление, что записи Сорзус Син делались несколько раз на протяжении последующих лет. Трудно сказать, когда Йода и Мэйс Винду занесли свои комментарии, но наиболее вероятная дата – перед битвой при Набу за 32 ДБЯ.* – *Люк*

А исходя из записей этого дневника, получается, что Малгус делал их ближе к концу Великой галактической войны, вероятно за год или два до Разорения Корусанта, произошедшего за 3653 ДБЯ. Комментарии же моего отца, должно быть, были добавлены вскоре после его «переквалификации» в подданного Императора.
– Люк

Фрагменты дневника, который Дарт Малгус вёл во времена Великой галактической войны около тридцати шести столетий тому назад, являются наглядным примером того, как гнев подпитывает воина с задетым самолюбием. Эта война была безграничным успехом эпохи Императора ситхов, а Малгус славился как один из лучших его воинов. Десятилетия назад я получил эти записи от одного торговца антиквариатом и недавно передал их Дарту Вейдеру, чтобы он черпал в них вдохновение.

Бэйн выжил в битве при Руусане за 1000 ДБЯ. Должно быть, свой трактат он написал позже, но это лишь догадка. Неизвестно, как долго жил Дарт Бэйн. – Люк

*Правило двух* Дарта Бэйна было краеугольным камнем Ордена ситхов на протяжении столетий. Битва за Руусан, разразившаяся около тысячи лет назад, положила бы конец правлению ситхов, если бы Дарт Бэйн не заложил новое правило – действовать в тени. Его трактат стал первым вкладом в новый Архив ситхов, передаваемый от учителя к ученику на протяжении поколений. Во времена Войн клонов мой подчинённый – граф Дуку – поделился знаниями этой книги с агентом джедаев – Квинланом Восом – в необдуманной попытке соблазнить и переманить его на свою сторону. Провал Дуку больше не является проблемой, поскольку моя армия клонов исправила эту оплошность и уничтожила Воса, выполняя приказ 66.

К счастью, Император ошибался по этому поводу. Я читал отчёты, которые гласили, что Квинлан Вос выжил и ушёл в подполье, пребывая там на протяжении Тёмных времён. – Люк

Большинство восстановленных мною текстов были написаны ситхами, но «*Дикая Сила*» Матери Тальзин относится к группе других существ, использующих Тёмную сторону – Ночных сестёр. И хотя письмена Тальзин посвящены её преклонению перед духами природы, от этих строк всё же веет проницательным прагматизмом, которым я восхищаюсь.

Хронология Войн клонов довольна запутанна. Записи Тальзин и Вентресс сделаны в период этой войны. Более точно сказать не могу. – Люк

Члены клана Ночных сестёр стали наиболее интересным во времена Войн клонов пополнением слуг Тёмной стороны со всей галактики. Асажж Вентресс – Ночная сестра с рождения, служившая Графу Дуку, пока мне так было угодно, – вставила свои заметки в эту книгу, видимо, после того, как сбежала на Датомир и вновь присоединилась к своему племени. Один их моих Инквизиторов вернул книгу по итогам рейда на планету, целью которого являлся поиск чувствительных к Силе рабов.

Мой учитель, Дарт Плэгас, законспектировал собственные соображения по поводу истинной натуры Тёмной стороны. Однако он был критически слеп и исковеркал ситхское представление о соотношении простой биологии и Силы. Страницы этого научного журнала всё еще содержат комментарии, которые я внёс после присвоения мантии повелителя и становления мастером вместо Дарта Плэгаса.

Истории предыдущих авторов окончены, а моё господство лишь начинается. Руководствуясь основными понятиями Тёмной стороны, которые я встретил в этих записях, я разделил книгу на составные: «Книга гнева», «Слабость подчинённых» и «Управление жизнью».

Они предоставляют истинные знания Тёмной стороны и предопределяют план действий, необходимых для Ордена ситхов.

Палпатин закончил эту часть или наконец-то достиг большого прогресса. В ходе пребывания на Биссе я нашёл его манифест среди записей библиотеки. Но, кажется, лишь его частичные копии сохранились после уничтожения Бисса.

– Люк

Журнал Дарта Плэгаса написан приблизительно за 45 ДБЯ, но это лишь догадка. Он точно не умер до битвы при Набу (32 ДБЯ). И всё ещё остаётся загадкой, как Палпатин стал его учеником и изучал знания ситхов под его руководством.

– Люк

ЭТ о мере приобретения опыта я всё больше убеждался в том, что применению Силы нет пределов. Со временем станут жемчужиной моего многотомного издания «Описание Тёмной стороны».

# Изгнание и прибытие

Я – не ситх. В моих жилах не течёт их кровь. И всё же, по прибытию на территорию этих дикарей мы стали их правителями. Опытные в Силе существа всегда должны стремиться к власти. Мы переняли их титулы, одежду, традиции. Мы больше не джедаи, изгнанные из тесных объятий Республики. Теперь мы – джен'джидаи, повелители ситхов.

Мы прибыли сюда после столетней войны, которая почти сокрушила Орден джедаев. Они, столь уверенные в своей победе, не казнили нас. Угрожая световыми мечами, они загнали нас на борт корабля и отправили в изгнание за пределы Республики.

Нас было двенадцать, включая командиров: Верховный главнокомандующий Аджанта Полл; маркиза КсоКсаан – командир Чёрных легионов; единственный адмирал флота барон Дрейпа; Карнесс Муур, чья тактика битвы в сочетании с Силой спасла нас от западни на Флюхеке; и я – Сорзус Син, создатель живого и биологического оружия. Другие менее выдающиеся Тёмные джедаи были вместе с нами лишь потому, что не погибли на войне.

На протяжении сотни лет в Совете джедаев бушевала война между приверженцами окостенелого проповедования и теми, кто жаждал свергнуть его. Мы – последние выжившие из искавших новые источники могущества, но, в конечном счете, павших в битве при Корбосе из-за превосходства военных сил джедаев.

Нашим наказанием за государственную измену стало изгнание в неисследованное пространство. Но наш полёт в неизвестность не тянулся вслепую. Годами я собирала у беженцев факты и слухи, ища доказательства того, что Империя ситхов – чистокровных ситхов – когда-то существовала. Мои догадки были подтверждены. То, что предстало перед нами – это бездонный сосуд с выносливыми воинами и неиспользованным богатством знаний о Тёмной стороне Силы.

*КсоКсаан и я, Аджанта Полл и Дрейпа – не приземление на планету, а именно превосходство над чистокровными ситхами знаменовало наше прибытие.*

# Первый Великий раскол

Мы правим ситхами. Здесь мы освободим Тёмную сторону от несправедливых гонений, длившихся на протяжении тысяч лет. Я являюсь законным правителем, поскольку проявляю интерес к секретам ситхов, переводя их, и наращиваю военный потенциал. Я предвижу начало славной Империи ситхов.

На Корбосе, во время последней битвы Столетней Тьмы, конфликт перерос в новый Великий раскол. Общее количество расколов в рядах джедаев является почвой для споров между историками. Меня не интересует конкретное число, но я точно знаю, что с каждым новым расколом Совет Ордена ослабляет свой стальной кулак на способах использования Силы.

Столетняя Тьма была захватывающим событием, организованным с целью свергнуть джедайское самодовольство. Их Орден не развивался на протяжении 20 000 лет. Даже после рождения Ордена на Тайтоне самые искушённые его члены задумали свергнуть своих учителей – так образовался Первый Великий раскол.

Предводитель Чёрных легионов в Битве на Корбосе.

*Мастера-джедаи, чьей причиной ухода стали философские разногласия, всё же уважались «От отверженными». Их бронзовые бюсты хранились в Архивах Ордена, а сами они назывались все ушедшие из Ордена воевали против него.*

*Тёмная сторона не является более могущественной; она ярко горит, но быстро сгорает.*

*Мэйс*

В те дни уроженец династии Каши-Мер по имени Ксендор убедил нескольких джедаев усомниться в Светлой стороне – в Ашле. Они открыли для себя новые таинства Тёмной стороны – Богана, – которые запрещали их учителя. Последователи Ксендора, верившие в его деяния и в то, что ему не давали раскрыть свой потенциал, стали его аколитами – Легионами Леттоу.

Конечно, джедаи сражались. Они отчаянно боролись против будущего, в котором не могло быть места их соратникам. История гласит, что Ксендор и его войска пали в битве при Колумусе.

Но не это стало трагедией Первого Великого раскола. Трагедией было то, что джедаи не вынесли из этого урок. Они могли бы принять Тёмную сторону и централизованно руководить империей, что и намеревались сделать Легионы Леттоу. Вместо этого они вернулись к своим примитивным методикам и изгнали самых одарённых членов из Ордена. Мы, Изгнанники, являемся наследниками дерзкой ереси Ксендора.

*Ксендор и Легионы Леттоу бросают вызов джедаям при Колумусе**.

*Компромисс с Тёмной стороной? Поражение это.*

*– Йода*

# Столетняя тьма

Войны, в которой мы сражались и в которой погибло множество наших последователей, можно было избежать. Джедаи, угрожая оружием, не давали нам познать всю правду о применении Силы. Они веками топтались на месте. Смело погрузившись в пучину Силы, мы получили такую мощь, о которой джедаям стоило только мечтать. Сама жизнь подчинялась нам.

Я была той, кто создала левиафанов – существ, разрушивших джедайские укрытия на Балморре. Я наделила их способностью поглощать души и хранить их жизненную энергию в волдырях на коже. Левиафаны, мои изящные монстры, были конечной стадией ползунов, ревунов, Меченых страхом и других мои творений, которых я наделила плотью и целью – моей целью.

Джедаи отвергали эту мощь, отвергая заодно и возможность совершенствоваться. Они сами спровоцировали раскол в своих рядах. Пока мы не сокрушим старый Орден, это будет продолжаться вечно.

Ситхские извращения над живыми существами искажают само понятие Силы. Жизнь создаёт Силу, позволяя нам раскрыть свой потенциал. Мы подчиняемся ей и никак иначе. Все мы – часть одного большого организма, а не его паразиты. После смерти есть жизнь.

Мэйс

Невыносимо это, существом таким быть. Благородством иногда будет оборвать жизнь такую. – Йода

Крэспакл Вечно-Голодный – мой любимый левиафан.

# Гордый народ ситхов

Погрузившись в Силу, я вела нашу скрипевшую развалюху сквозь гиперпространство через уголок галактики под названием Непроницаемая кальдера. Поскольку навигаторы не имели маршрутов к Пространству ситхов, нам пришлось выдать серию прыжков наугад. Такие как я, прочно связанные с Тёмной стороной, чувствуют правильный курс, подобно тому, как девликки ориентируются по магнитному полю планеты.

*Коррибан утратил своё могущество более 7000 лет назад, но до сих пор нашёптывает секреты Тёмной стороны.*

Мы приземлились на Коррибане – в мире, издающем дикий рёв, ощутимый теми, кто слышит зов Тёмной стороны. Именно на Коррибане появились чистокровные ситхи; сюда они часто возвращаются после смерти. Мы выбрались из нашей тесной вонючей космической тюрьмы на свет незнакомого светила. Нас окружали громадные могилы, вырезанные из местного камня. Повсюду лежал песок, перемешенный останками тысячи правителей.

*Долина спящих королей, Коррибан.*

Ситхи приветствовали нас. Однако, несмотря на наше очевидное могущество, по прибытии нас не воспринимали как богов. Потребовались недели, чтобы понять их структуру правления для того, чтобы подкопаться и уничтожить текущего правителя. Аджанта Полл снёс голову ему – Хакаграму Граушу – и провозгласил себя кровным наследником трона правителя Адаса, а мы стали его Руками Тени.

*Аджанта Полл обезглавливает Хакаграма Граушу.*

С этого момента я назначила себе цель – изучить ситхов, Пространство ситхов и сокровища, которые могли ожидать нас в этом государстве. Опытный флот Дрейпы наконец-то доказал, насколько он бывает полезен, когда двое из нас составляли карту местных гиперпространственных путей. Лучше бы он показал такие умения во время обороны Корбоса!

Наше составление карт гипперпространственных путей ограничивалось пределами пространства Непроницаемой кальдеры, в которую входили планеты Империи ситхов. Маршрут Нейче-Белфия связывает планеты Зиост, Хар-Дельба, Рельг, Крейясс и Коррибан – пять святынь ситхов.

Зиост был столицей чистокровных ситхов ещё до начала времён. Именно здесь мы воздвигли свои дворцы, чтобы править как повелители ситхов. Они уважают силу и будут рады служить нам.

Может ситх, убитый Оби-Ваном на Набу, прибыл отсюда? Нижно отправить рыцаря на расследование.

Квинлана Воса?

Мэйс

Возвышающаяся над двориом предыдущего правителя крепость Лажанта Полла, Зиост.

По сути своей, чистокровные ситхи – удивительные создания. Это народ, движимый жаждой, яростью и Тёмной стороной. Гуманоидные существа с цветом кожи от тёмно-красного до бурого и когтями на руках и ногах. Их щёки или челюсти украшает пара толстых отростков, а ещё одна пара свисает с висков.

*Чистокровные ситхи*

После долгих экспериментов я пришла к выводу: их кровь достаточно схожа с нашей, чтобы начать алхимическое кровосмешение. Я знаю, что Дрейпа, например, положил глаз на одну ситхскую жрицу. Он останется рад, узнав, что его родословная не только сохранится, но и будет процветать!

Чистокровные ситхи искусны в Силе, но не превосходят нас. Они развивались относительно примитивно, в то время как мы были самыми великими джедаями Республики. Они раскрыли множество тайн, неизвестных другим существам в Галактике. Их незыблемая кастовая структура внушает повиновение и целеустремленность, что хорошо послужит нам – их повелителям.

*Интересно. Нам так и не известно, имели ли место катаклизм или кровосмешение, упомянутое здесь, но от предшественников ситхов не осталось и следа.*
*Мэйс*

Те из нас, кто прибыл в этот мир с чином и амбициями, вошли в новый Совет ситхов на Зиосте. Аджанта Полл стал повелителем Тьмы или Джен'ари. Волею Силы его власть будет недолгой.

Нам прислуживают их жрецы **киссай**, которые почитают нас, как полубогов. Аджанта Полл для них – Тайфоджем, что означает «Зловещий бог», поэтому их легко было убедить выполнять наши требования.

Их инженеры, **зугуруки**, достаточно верны, но они строят слишком много гробниц и слишком мало боевых кораблей. Я должна убедить Полла переквалифицировать рабочих или его титул будет вырван силой.

Наше величайшее приобретение – их воины **массасси**: горы мышц с зачатками сознания. Численность массасси постоянно сокращается, поэтому их нужно вырастить как можно больше, если мы хотим нанести ответный удар Республике, чуравшейся и оскорбившей нас.

Разношёрстная толпа рабов носит общее презренное имя **гроттху**. После республиканского запрета на рабство оно позволяет по-новому взглянуть на слабых подопечных, подавленных и эксплуатируемых ради чужой выгоды!

Тёмной стороной окутано всё вокруг.
Докопаться до правды должны мы.

– Йода

Кастовая структура ситхов в нашей власти: наша воля навязана
жрецам-киссай, инженерам-зугурукам и воинам-массасси.
Прислуживают всем рабы-гроттху.

Тёмный джедай

Киссай

Зугурук

Массасси

Гроттху

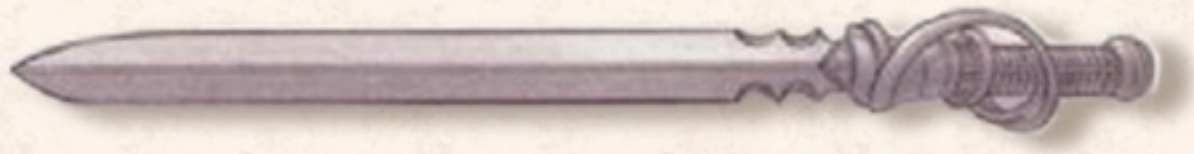
# Оружие ситхов

Может, они и примитивны, но чистокровные ситхи достойны уважения не только из-за своих навыков владения Тёмной стороной, а также из-за своей жажды войны. Каста зугуруков построила осадные орудия и даже развила технологии, которые могут разорвать на куски ядро звезды. Однако большинству войн в пределах Пространства ситхов характерно состояние Холодной войны – периоду, предшествующему полноценным боевым действиям между враждующими сторонами. В руках ситхов средства убийства столь же восхитительны, сколь и смертоносны.

**Ситхский меч**. В период Столетней Тьмы мы сражались со световыми мечами в руках, а ситхи создали насыщенное и упроченное Силой остроконечное холодное оружие – клинки, отполированные до зеркального блеска, по совпадению использовавшиеся когда-то первыми джедаями на Тайтоне. Эти мечи весьма тяжелы и требуют двуручного хвата рукояти. Лишь большинство громил-массасси способны обойтись и одной рукой. Мечи могут отбивать бластерные выстрелы и противостоять лезвию светового меча. Каждый взмах – это сосуд с мощью Тёмной стороны.

Эти экспонаты хранятся в чёрном хранилище оружейного склада Храма. Я принёс туда мечи Цихакк после того, как обнаружил его на Бфасие.

Мэйс



**Ситхский боевой меч**: Для этого посоха с двумя лезвиями необходимы большие навыки владения; он редко выдавался неопытному бойцу. Аджанта Полл пытал Хакаграма Грауша его же боевым мечом, перед тем как убить*. Я сберегла это оружие и планирую использовать засохшую на лезвии кровь в своих опытах по алхимии.

*Грубый и небрежный. Ланварок – это террор, гнетущий без разбора.*

**Ланварок**. Это боевое метательное оружие массасси. В снаряжённом состоянии оно выпускает раскрученный острый диск. Броненосцы командира Домору Крева надевали перчатку ланварока на левую руку.

**Паранг**. Также метательное оружие. При броске благодаря изогнутому лезвию оно возвращается в руку своего хозяина, если, конечно, по пути не вонзилось во вражеский череп. Паранг напоминает собою оружие, которое в древности носили Королевские мачетеро монархии Каши-Мер. Я не сомневаюсь, мы позже сможем улучшить его.

**Шиккар**. Шиккар – это инструмент убийцы. Длина оружия обычно подгоняется под длину предплечья хозяина для хранения в рукаве, но его можно легко спрятать и под одеждой. После того, как шиккар вонзается в тело жертвы, рукоятка проворачивается, гладкий клинок переламывается и застревает в плоти, вызывая загнивание.

**Ситхский яд**. Малкийские отравители сдохли бы от зависти, узнав, каких вершин добились ситхи в освоении этого тонкого искусства. Они покрывают ядом свои мечи и дротики, которые намереваются использовать в битве. Известно также, что конкуренты подсыпали его в бокалы друг друга. Яд причиняет боль, вызывает паралич, смерть и даже впрыскивает в кровь эликсир неистовой ярости. Но с каждым поколением ситхов яд должен улучшаться, чтобы преодолевать вырабатываемый к его компонентам иммунитет.

*Драться до победы без убийства – большого опыта это требует. Вот чего ситхи не понимают, что оружие их доказывает.*
*– Йода*

# Амулеты ситхов

Ситхское оружие ближнего боя имеют при себе грубые массасси, а вот амулеты требуют больших навыков в использовании. Многие жрецы киссай носят эти безделушки на шеях, чтобы улучшить свою связь с Тёмной стороной Силы.

*Уничтожение любого из них инициирует выброс энергии, убивая всё живое в радиусе пяти метров.*

Незначительные амулеты могут проецировать защитные щиты, заживлять повреждённую плоть, обострять боевое восприятие или насыщать энергией ослабшие мышцы. Однако более значимые амулеты – бесценны и зачастую уникальны. Владелец амулета сначала должен преодолеть его соблазнительную «песню». Если он этого не сделает, то сойдёт с ума от избытка Тёмной стороны. Я сделала самой себе немало таких подарков, но по-прежнему беспокоюсь о том, сколько их ещё лежит под замком в могилах Корриба-на.

Из всех попадавшихся мне амулетов, вот наиболее мощные:

**Ситхский абаттар***. Если бы не эта реликвия, то я бы не овладела ситхским языком так легко. Абаттар переводит речь или записи с чужого языка на язык, понятный его хозяину, а также помогает последнему приспособиться к раздражающей болтовне призраков.

**Узы видений**. Эта золотая защитная структура обжигает кожу, но при этом создаёт иллюзию и позволяет его хозяину принимать облик чего или кого угодно. Я намеревалась более детально изучить это сокровище перед тем, как КсоКсаан настойчиво присвоила его себе.

*Мои исследования Сердца Граууа.*

**Сердце Граууа**. Мёртвый правитель Датка Грауш заменил собственное сердце этим рубином размером с кулак, в котором содержал души своих врагов. Если опытный умелец объединит его со шлемом Грауша, он получит возможность управлять силами природы.

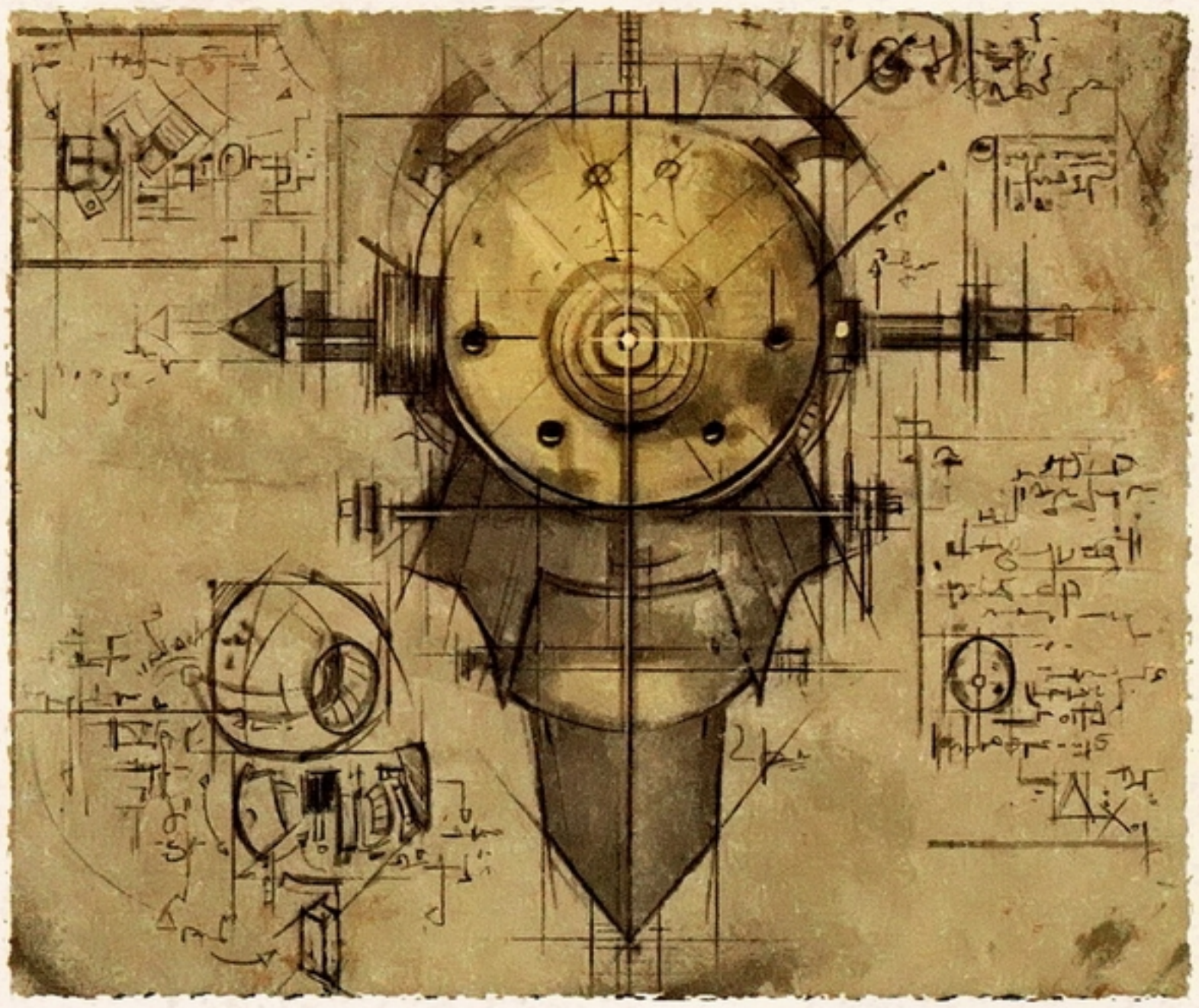
**Медитационная сфера**. Такой ситхский космический корабль не является амулетом, который можно взять или одеть. Это амулет, в котором находится его обладатель. Заумная геометрия кабины судна увеличивает эффект заклинаний пассажира в тысячу раз по всем параметрам.

*Ситхи сосредотачиваются на собирании сокровищ, и пренебрегают изучением Силы. Это ещё одна причина, по которой они не видят общей картины в целом.*

*Мэйс*

Мы сражались с Карнессом Мууром после уничтожения первой Звезды Смерти. С помощью своего талисмана он переселялся в тела других существ. Я не знал, что талисманов было больше. К счастью, остальные не сохранились до наших дней. – Люк

**Талисман Муура.** Карнесс Муур потребовал сделать ему талисман; именно результат этого требования станет моим триумфом. Мои эксперименты над Сердцем Грауша и достижения в алхимии по выращиванию ситхских созданий достигнут своего апогея в первом Великом амулете, который станет носить один из повелителей ситхов. Его сила будет превращать слабоумных существ в ревущих ракгулов, подчиняющихся воле владельца амулета. Он также сохранит разум своего хозяина, если тот погибнет в бою. Несмотря на то, что Карнесс получит первый амулет, я сделаю не один экземпляр. Второй я дам Дрейпе, чтобы эти два дурака вечно боролись друг с другом. Третий амулет станет сильнее предыдущих двух, а принадлежать он будет мне одной.



Внутренний механизм талисмана Муура.

# Сооружения мощи

Я сталкивался с этим на Явине 4. В Храме синелиственника, воздвигнутом массасси, есть странный вихрь ситхской энергии. – Люк

Чистокровные ситхи – прирождённые знатоки Тёмной стороны. Из всех остальных я выделяю именно эту особенность, которая в период изгнания сделает нас гораздо сильнее, чем когда мы состояли в рядах Ордена джедаев. Я всегда была собирательницей слухов о тайных мирах и их изобилиях жизни, и не знаю другого рода занятий, кроме этого.

Ситхи совершенствовали свои навыки в использовании Тёмной стороны в течение тысячи поколений. Каменные зиккураты и строгие лица, высеченные на склонах гор, для ушедших правителей считаются куда большим, чем просто могилами. Когда стоишь на пересечении этих таинственных сооружений, то чувствуешь порыв ветра и треск электричества. Углы мавзолеев сосредотачивают в себе тайную энергию Силы.

Некоторые культисты понимают эти правила проектирования. Я захватил их в рабство на Бисее

На Коррибане – планете, не имеющей ничего, кроме гробниц, – кажется, будто сама пыль излучает Силу. Вдоль долины Голг тянутся памятники, выстроенные намного раньше, чем батальоны желлов маршировали по Корусанту. Вскоре после нашего переселения на Зиост, я вернулась на Коррибан с небольшой группой жрецов и огромной свитой рабов, чтобы вскрыть гробницы. Я чувствовала, что они созрели для разграбления.

Батальоны желлов, которые победили таунгов и получили контроль над Корусантом задолго до становления Республики, предположительно, были предшественниками людей. Все важные достижения – это результаты завоеваний.

После проникновения в нашу первую цель, в Монастырь Желчного мучителя, я заметила, как проходы ощетинились рядами дул с дротиками, что начинали стрелять, стоило лишь сделать малейший шаг.

Говорят, что Храм джедаев был построен на неиссякаемом источнике Силы. К этому я отношусь скептически, так как полагаю, что Сила протекает сквозь всех и вся.

Мэйс

Я потеряла два десятка рабов, но их жертва не была напрасной. Внутри склепов вместе с мёртвыми повелителями покоились иссушённые пустыней трупы их слуг. Как только мы пересекли внешние коридоры, нам предстала святая святых монастыря: саркофаг великого правителя, размещённый в центре энергетического очага.

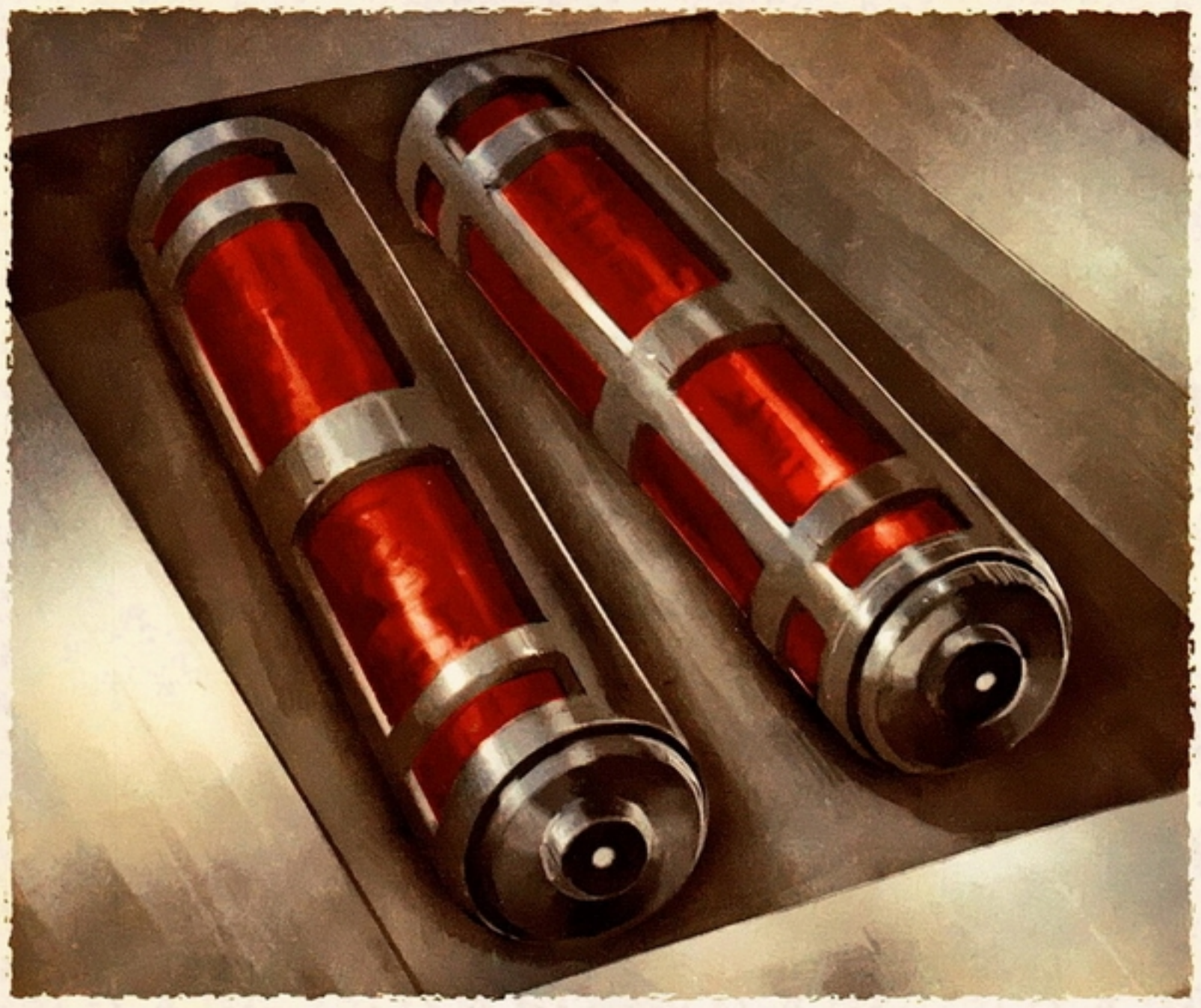
Горгульи в главном коридоре гробницы Саккра-Кла внезапно оживают при появлении незваных гостей.

# Ситхские Голокроны

В конце седьмого дня, теряя всё больше и больше рабов, мы проникли в Святилище Саккра-Кла. Очевидно, эта сакральная гробница оставалась нетронутой с того момента, как её запечатали более десяти тысяч лет назад. Я предвкушаю узреть нечто поразительное.

Здесь я обнаружила свитки с описанием алхимии ситхов. Также я наткнулась на сохранившееся тело терентатека. Ещё шесть рабов попали в ловушку с тук'атами. И что наиболее впечатляет, я нашла голокрон правителя Накгру.

Да, голокроны существуют и в Пространстве ситхов. Технологически голокроны ситхов идентичны голокронам джедаев Республики, но они усовершенствованы Тёмной стороной, что, в конечном счёте, делает их превосходящими свои аналоги.



*Свитки по алхимии, защищённые сводящим с ума проклятием.*

Учёные знают, что голокрон – коробка кристаллических решеток, способная помещать почти бесконечное количество бесценных данных. Эти матрицы можно выровнять лишь точными и изнурительными манипуляциями Силы. Доступ к завершённому голокрону получит также исключительно чувствительный к Силе. Чтобы раскрыть тайны голокрона, нужно обратиться к его проводнику – голографическому изображению, выступающему чем-то вроде души создателя. На создание голокрона могут уйти месяцы, и единственная оплошность способна разнести его в пух и прах.

Всё это также хорошо известно джедаям. Я полагаю, что чистокровные ситхи сконструировали свой первый голокрон, силой вырвав эту тайну из рук древних чужеродных завоевателей Раката. Исходя из этого, джедаи могли попросту скопировать такую технологию у ракатанцев. Но голокроны ситхов хитрее и отличаются от джедайских. Они имеют не кубическую, а пирамидальную форму, символизируя вертикали власти, встреченные не только в ситхских гробницах, но и во всей их культуре. На поверхностях голокронов вырезаны иероглифы и замысловатые узоры, формирующие магическую печать проклятий, падающих на головы тем, кто оказался недостойным тайных знаний.

Джедаи заполучили множество ситхских голокронов, в том числе и голокрон Сорзус Син, который она создала в конце своего жизненного пути.
Мэйс

Джедаев так легко одурачить. Ситхи завладели голокроном Сорзус Син ещё со времён Бэйна: голокрон в Храме Ордена – окутанная магией подделка.

Центральный кристалл дымного цвета выполняет две функции: источника энергии и вместилища для проводника данных. Этот замковый камень гравируется с учётом сущности создателя в специальном ритуале Силы под названием «Обряд активации». Уничтожение замкового камня повлечёт за собой потерю проводника, и иногда правильнее сделать именно это, чем столкнуться с мстительным призраком умершего создателя голокрона.

Базовая структура Голокрона ситхов.

# Господство топора

Из голокрона Накгру я постигла историю чистокровных ситхов в чётких деталях, не упомянутых в устных сказаниях или в ломких свитках. Этот воинственный народ – живое доказательство того, что изгнавшие нас самодовольные джедаи в корне неверно понимают природу Тёмной стороны.

Ситхи убивают, свирепствуют, ненавидят, но всё же это не рушит их общество. Оно процветает. Более чем за три тысячи лет до основания Республики родился удивительный ситх. Звали его Адас. Он носил чёрный глянцевый кожаный плащ и два топора, по одному в каждой руке. Большинству требовались две руки, чтоб размахивать одним топором. Когда Адас ревел, другие ситхи либо подчинялись, либо в ужасе бежали прочь. Он покорял глупцов и убивал идеалистов. Адас пил кровь бросивших ему вызов воинов, почитая тем самым их смерти. Взяв власть в свои руки, он объединил племена ситхов в единое целое и стал их правителем – королём Адасом.

Господство топора длилось триста лет, пока Адас поддерживал свою жизнь с помощью Тёмной стороны. Его почитали как *Ситх'ари* или ситхское божество. Лишь когда прибыли великие завоеватели Раката, его жизнь оборвалась. Даже умерев, он достиг для ситхов победы, отбившись от ракатанцев навсегда.

Такое положение вещей притягательно одним лишь королям. Те, кто ниже их по статусу, раздаривают собственных рабов или преследуют свою ограниченную цель – самим стать королём. Творческий потенциал и трудолюбие цветут под такой открытой и свободной системой, как Галактическая Республика, и эти качества неизбежно одерживают победу над диктаторской мономанией.

Мэйс

Унаследованные от ракатанцев технологии позволили ситхам расширить своё влияние и претендовать на планеты, которые теперь составляют тёмный кулак Пространства ситхов. С того момента Адас стал примером для подражания. Появился простой принцип: сильный лидер строит сильную империю.

Король Адас.

Гранд-мастера и джедаев даже есть. Но собственное мнение у каждого из нас имеется.

– Йода

# Завоёванные ситхами территории

Как было указано в голокроне, последователи короля Адаса использовали свою мощь для завоевания миров вне пределов Коррибана и Зиоста. Пространство ситхов труднодоступно и находится очень далеко. Пока что Республика ничего не знает об этом королевстве тёмной магии. Ситхи оставили за собой глубокий след, чтобы каждый смог его прочесть – каждый, кто не верит в иллюзию мощи посредством терпимости.

*Очевидно, после этих записей, веками спустя, ситхи достигли системы Явин.*
*– Люк*

Во время правления короля Адаса стычки с анзати и ракатанцами доказали ситхам, что они были не единственными среди звёзд наделёнными Силой живыми существами. Это задевало их гордыню и разжигало ярость. Массасси были отправлены в соседние миры уничтожать всё живое и расширять Империю ситхов. Сожалели ли те существа о своём пацифизме? Сожалели ли они о демократических и социально-коллективных структурах, которые не предоставляли им никакой защиты, когда захватчики жгли их дома? Их мёртвые языки уже ничего не скажут.

Атака массасси

Ситхи достигли других миров, включая и внешнюю сторону Непроницаемой кальдеры. Танд стал тюрьмой для еретиков. На Арору находились монстры, сотворённые при помощи колдовства ситхов. А миры Малакор и Туле укрепились настолько, чтобы суметь противостоять контратакам любого противника. Они станут безупречными плацдармами, откуда мы начнём осуществлять наш план по преображению Республики.

Изучив эту информацию, я стала разыскивать завоёванные ситхами миры, чтобы получить дополнительные сведения. Наши налёты доказали одно: республиканские лидеры абсолютно слепы. Мой первый взгляд на Дретос, изъеденный воронками битв и сражений, вдохновил меня сильнее углубиться в звездный «улей» на карте галактики. Я убедилась в том, что ситхи действительно нанесли удар по республиканскому миру Дретос, хотя конкретная дата остаётся неясной. Подобные рейды были совершены на Квермию и Фелуцию, а также на Ганд и Флорн, которые известны лишь разведке и контрабандистам.

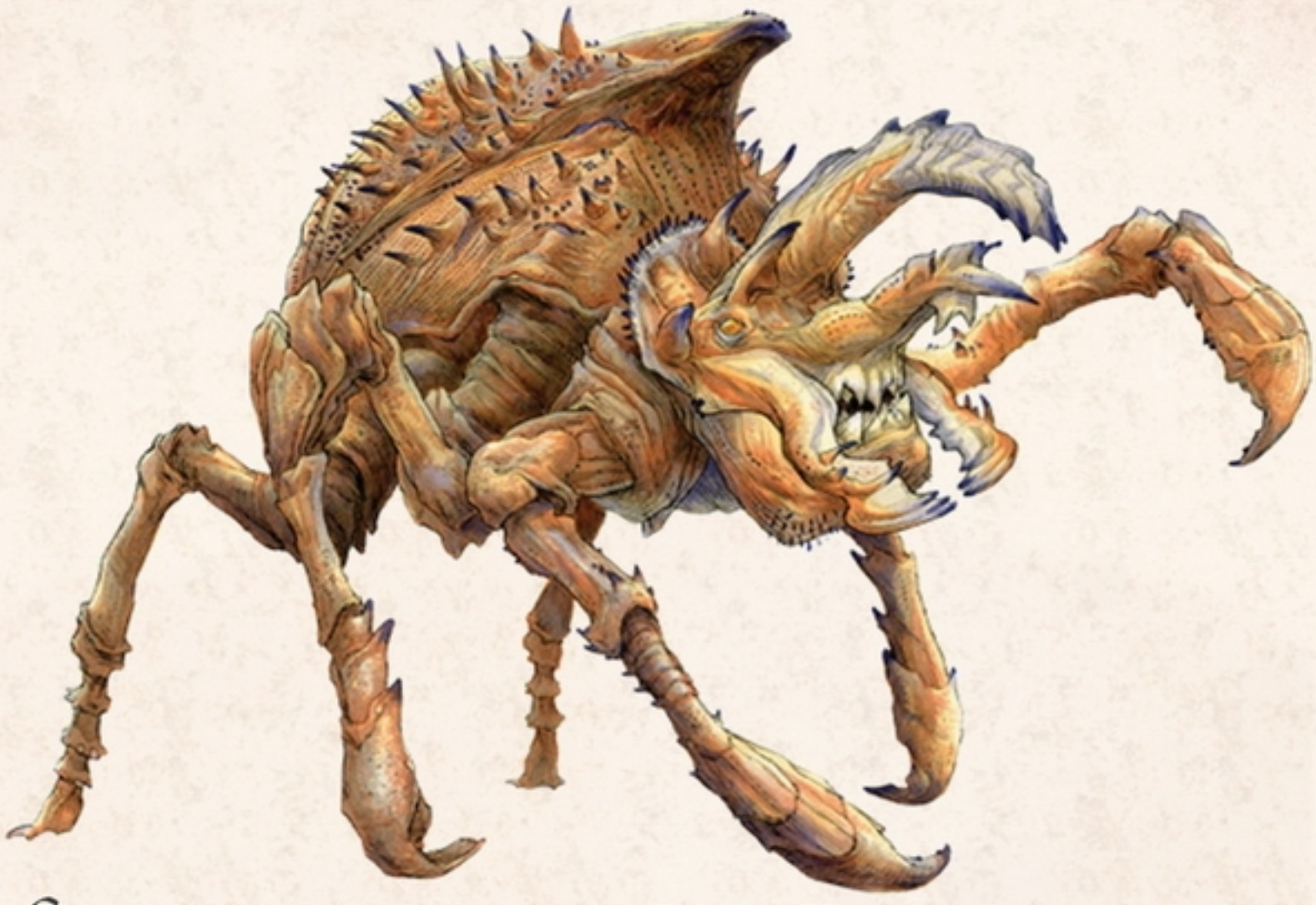
И вот, что меня поразило. Грязные от пепла рабы обслуживали кузнечные котлы и не привлекали к себе большого внимания, но кое-кто бросился в глаза. Здоровенный хёглик на Зиосте, сгибающий кузнечные меха. Хромой мрлсси на Нфолгае, грузящий камни, едва узнаваемый из-за запачкавшей перья сажи. Человек на Дромунд-Каасе – настолько худой, что мог сойти за какого-нибудь туземца из экзотического племени. Все они были мне знакомыми существами, которых я могла встретить на любом рынке Корусанта, и которые тотчас узнали меня, повернув в мою сторону свои лица. Их плачу и мольбам наступил конец, когда я вернулась в свой дворец и закрыла дверь.

*Наши историки полагают, что многие из этих разношёрстных беженцев сбегали из сектора Тапани из-за волнений, характерных той эпохе.*
*Мэйс*

# Боевые звери

Голокрон поведал многое о создании боевых зверей, но загоны разведения животных на Зиосте поведали мне намного больше. Какое же это было чудо – угодить в компанию коллег, созидателей жизни! Среди киссай есть группа под названием Ninûshwodzakut, что в переводе означает «Узловязатели кишок». С помощью алхимии и искусственного размножения они создавали множество голодных существ, которые работали и убивали ради ситхов.

Силуты – это мутированные жуки. Давным-давно ситхи разбросали их по миру Кальсунор. Щёлканье их нижних челюстей напоминают страшную барабанную дробь. Этих падальщиков размером с танк всё ещё можно встретить на планете, где они струями кислоты растворяют руины городов. Ситхи держат рои этих существ в резерве на случай иной военной кампании.



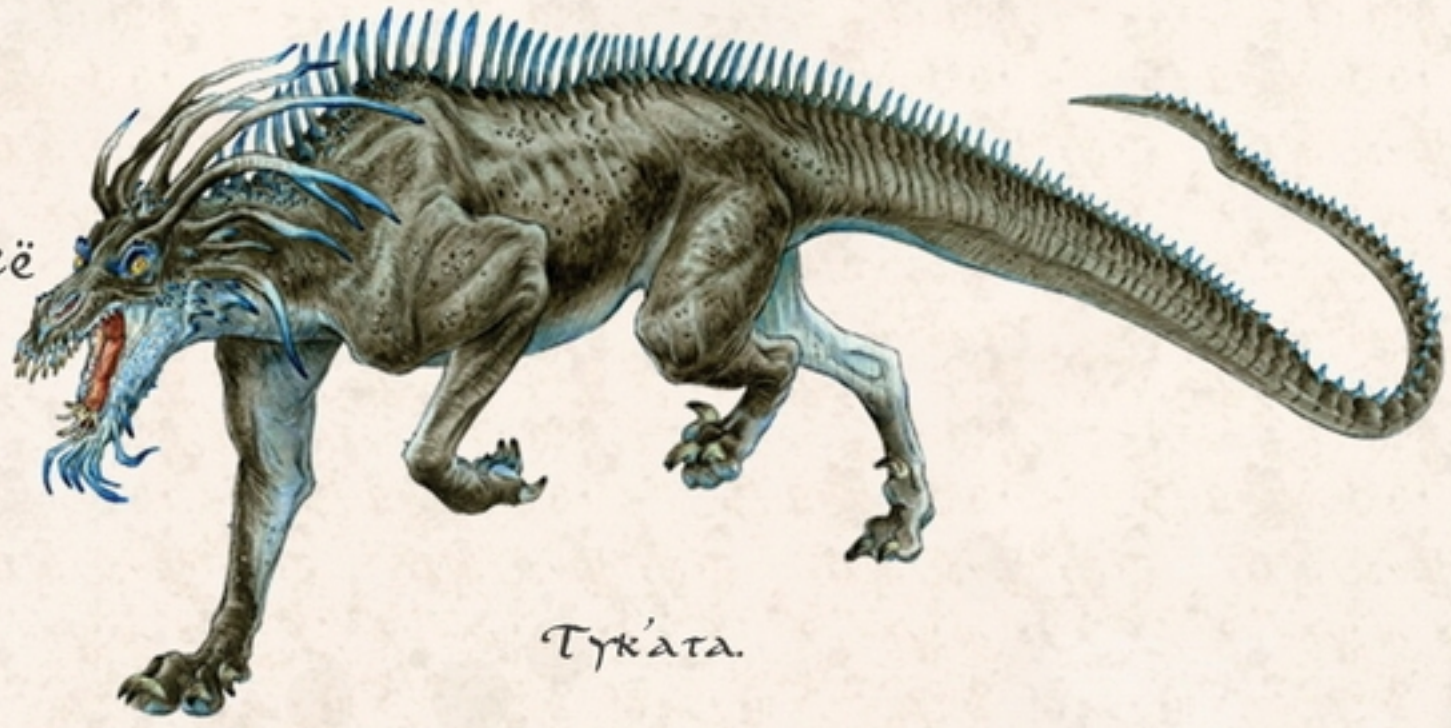
Силут.

Во время той же войны, где зародились силуты, ситхи создали боевых птиц и боевых бегемотов. Даже сегодня боевые птицы являются главной поддержкой пехотинцев-массаси. Их используют как штурмовых ездовых животных, которые клювами раздирают вражеских солдат. Громадные бегемоты применялись немного по-другому – в качестве транспортного средства пехоты или ходячей орудийной платформы.

Боевая птица.

Звери-стражники под названием тук'ата служили в качестве надзирателей за гробницами, а также для их защиты от осквернения. Они долго являлись королевскими любимцами ситхских правителей. Тук'аты обладают большим тактическим интеллектом и могут столетиями жить без еды. Я бы умерла в гробнице Дина Гррута, если бы не скормила раба тук'ате.

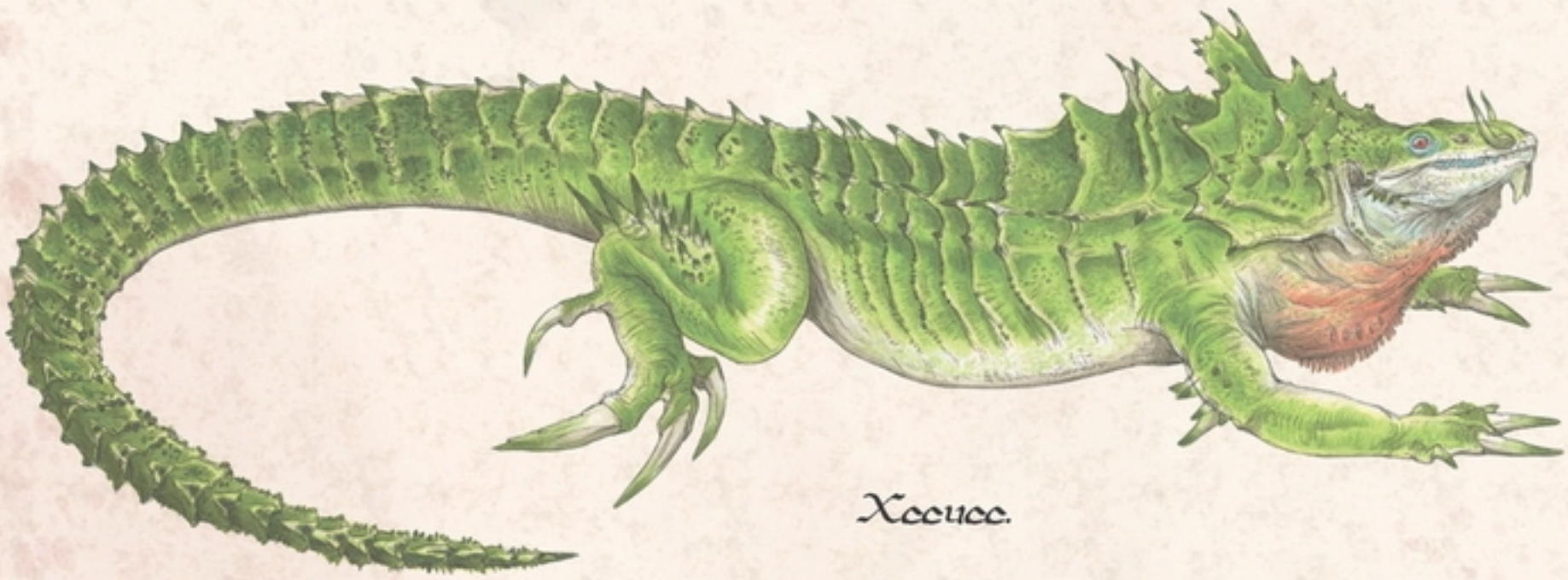
Боевой бегемот.



Тук'ата.

Бродят по Коррибану всё ещё они. Потерял я ездовую кибаку свою, когда патрулировал там, и другую до сих пор не нашёл себе. Тяжесть на сердце лежит моём.

– Йода



Хссисс.

Терентатек.

Драконы Тёмной стороны, именуемые хссиссами, питаются гневом и имеют очень сильный яд. Достаточно одного укуса, чтобы токсин попал в кровь и вызвал бешенство у инфицированной жертвы. Вылупившиеся детёныши этих животных весьма хороши собой. Они выползают из своей скорлупы лишь после того, как большое количество приверженцев Тёмной стороны было убито в их присутствии.

Более современные создания кисай – это терентатеки. О, что за наглядный пример вечного голода! Терентатеки питаются кровью с высокой концентрацией Силы и поэтому охотятся исключительно на чистокровных ситхов. Ситхи используют их против своих врагов, но всё же сами боятся неизбежного возмездия терентатеков.

Недавно из потрохов десяти тысяч птиц, принесённых в жертву, на свет появилась интересная двухголовая рептилия. В своём арсенале имеет ядовитый хвост. Я классифицировала её, как боевую гидру, а теперь ещё нужно придумать и название. Мои рабы строят вольер для трёх таких экземпляров.

Боевые гидры или подобные им существа обосновались на Явине 4. Я должен убедить Джейсена не заводить себе такое домашнее животное.

– Люк

Боевая Гидра.

Такие животные, как левиафаны и их детёныши, выращены для разгрома вражеских укреплений. Эти ситхские создания – верх совершенства самой природы. Я не знаю, какое животное первым дало потомство, но находившиеся в загонах детёныши были ничем иным, как помесью зубов, когтей, плоти и сухожилий. Костяком используемых ситхами в битве животных являются боевые черви. Я узнаю этих тварей с планеты Флорн по их внешнему виду и средствам самозащиты. Они достигают таких размеров, что могли бы охватить даже самый высокий из шпилей Корусанта. Я сгораю от нетерпения испробовать такого червя на Храме джедаев.

Детёныш йирГундарка.

Они обладают неограниченными возможностями. Взращённые в коконах, мои детёныши могут разорвать любого механического противника.

Боевой червь

# Алхимия ситхов

Ни одно из этих существ не порождено природой. Их выводят из-за необычных строений тел. Природное выращивание существ имеет свои пределы. Оно занимает поколения, тогда как алхимия срабатывает сразу и навсегда. Используя Силу, алхимик в одиночку влияет на физическую материю.

Я была величайшей из заклинателей, сражавшихся в ходе Столетней Тьмы. Вдохновение приходило ко мне из слухов и мечтаний, и лишь теперь, в башне на Зиосте, я поняла, что всё время это был зов ситхов. Ситхские алхимики совершенствовали своё мастерство на протяжении поколений, а теперь их знания принадлежат мне.

*Усиление ситхского меча путём погружения в корыто с "кровью, пролитой в Гневе". Затачивание лезвия меча с применением сволтенского липарита придаёт клинку вечную остроту.*

Алхимия ситхов применима как к одушевлённому, так и к неодушевлённому. И та, и другая дисциплина по отдельности выдающиеся, но последняя лучше подходит для новичков.

Алхимия, используемая на неодушевлённых объектах, гораздо проще в изучении, так как вам не сопротивляется живой организм. Эта наука пускается в ход для создания амулетов и улучшения оружия. Любой объект, затронутый алхимией, станет чувствительным к Силе, навсегда сохранив зеркальный отпечаток своего создателя.

«Живая» алхимия  подвластна только мастерам. Когда вы порождаете живой объект и придаёте ему форму, его собственная энергия Силы сопротивляется вам. Обрабатывая структуру вновь и вновь, вы получите левиафана.

Совет без исключений запрещает всевозможное изучение «живой» алхимии. Она бросает вызов Живой Силе.

Мэйс

Левиафаны на Корбосе всё ещё живы. Согласно нашей договорённости, гильдия горняков сектора Сертар немедленно известит меня, если они наткнутся на ещё одного Спящего.

– Люк

*Ситхское создание можно вырастить из любого, будь это человек или ювернианин. Оставленные себе на попечение, они станут размножаться и спустя поколения смогут изменить мир.*

# Магия ситхов

Последователи некоторых традиций использования Силы проводят схожие ритуалы. Я убеждён, что подобного рода занятия не являются необходимыми.
– Люк

Алхимия – это моя стихия, но, как я поняла, чистокровные ситхи имеют собственное мнение по поводу применения Тёмной стороны. Я искала секреты колдовства в похищенном мной голокроне, но его проводник ревниво скрывал их от меня. Расширив диапазон поиска, я занялась извлечением свитков из вязкого кровяного раствора Полукровного алтаря. Они были спрятаны за фреской с изображением короля Адаса в Вечном костре, рядом с безголовым телом Вирмака Бессмертного. Чтение одного из этих великих свитков, несомненно, обрушило проклятие. Я пришла к выводу, что чем дольше я отгоняю ужас, слепоту и разжижение, тем ценнее информация содержится в свитке.

Недостаточно просто использовать Силу, как этому учат джедаи. Церемониальные обряды даруют чарам приумноженную мощь. Выучите наизусть заклинания, убедительно произносите их и жестами тките невидимые линии Силы. С помощью этого я изменила мир такими путями, которые и не снились моим учителям.

**Sitta Chwituskak или Копьё ненависти**: фокусируя на врагах свой гнев, колдовством можно создать пику из тёмной энергии и вонзить её в плоть жертвы.

**Odojinya или Паутина Тёмной стороны**: быстрым и точным движением пальца можно сплести узор из ниточек Силы, чтобы заблокировать меч или связать противника.

**Câzoi Kyantuska или Подавление разума**: первым делом нужно усмирить сознание своей жертвы, затем звуком собственного голоса внушить успокаивающие мысли, а потом можно управлять уже и её волей.

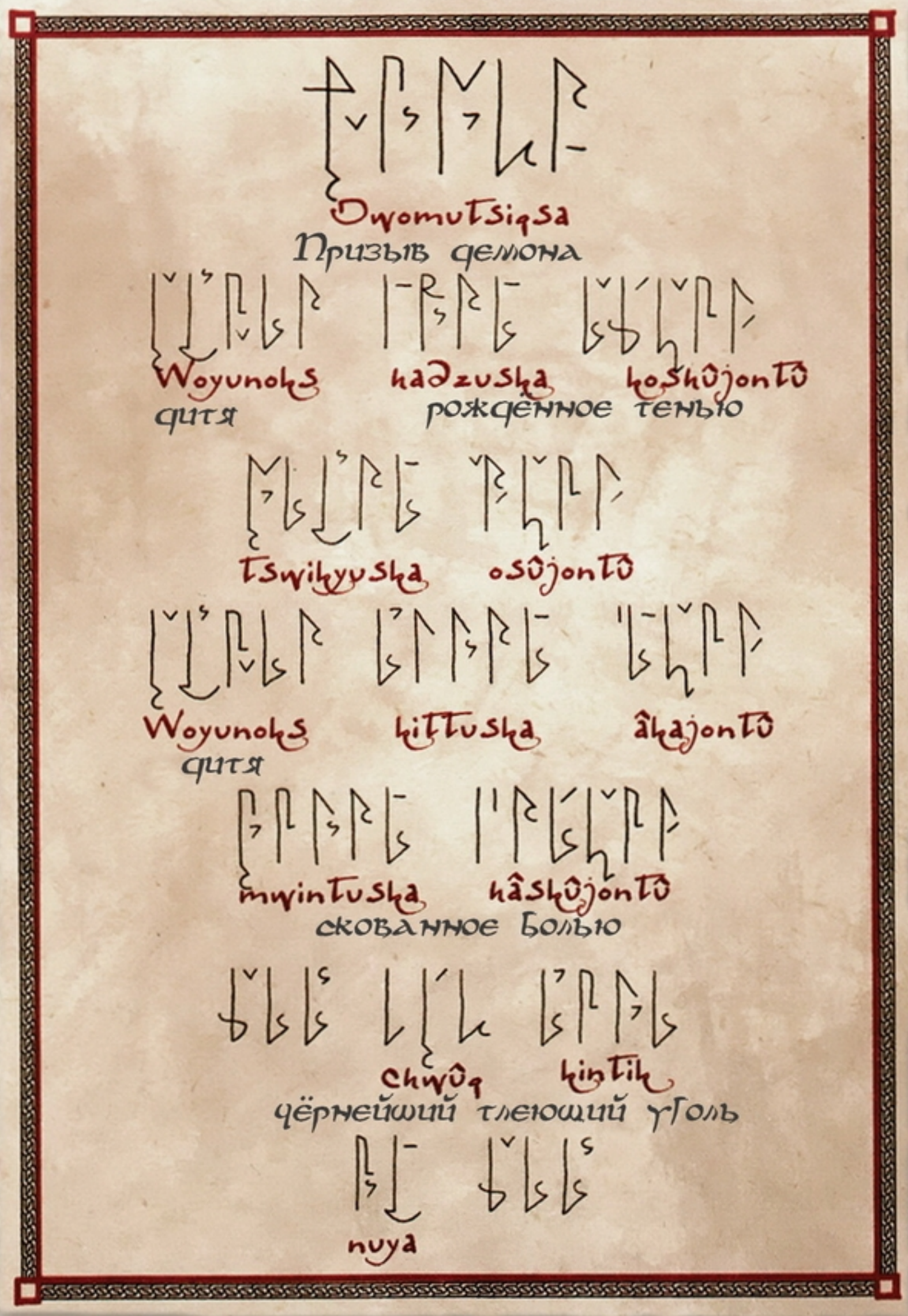
**Dwomutsiqsa или Призыв демона**: Концентрируясь на воздухе и на энергии вокруг себя, вы можете призвать воплощение Тёмной стороны. Воображаемый демон не имеет физической оболочки. Он принимает облик того, чего жертва боится больше всего. По команде атаковать дымовой демон может также принять газообразную или твёрдую форму. Он способен выпарить тело жертвы изнутри, попав туда через нос или рот, но контратака Силой в состоянии уничтожить его.

**Tsaiwinokka hoyakit или Воскрешение мёртвых**: Это сложное заклинание воскрешает как недавно умерших, так и давно усопших воинов, павших на поле боя, превращая их в неудержимое войско. Они не чувствуют боли и способны укусом заразить свою жертву инфекцией Тёмной стороны. Мне было бы за удовольствие встретиться с Даткой Граушем, который умер десятилетиями раньше до нашего прибытия. Грауш сейчас мёртв, но именно он объединил алхимию и чародейство, чтобы в совершенстве овладеть некромантией.

*Видимость жизни, сотворённая чарами: мертвецы ищут, кого затянуть в могилу.*

*На Коррибане долина Гоглкишт ходячими мертвецами костей, которые всё ещё ожидают приказов своего создателя, погибшего более семи тысяч лет назад.*

Слова обладают силой. Подтверждение этого я нашла в ситхских свитках. При прочтении содержимого они излучают зловещую ауру для защиты своих секретов от тех, кто посмел их узнать. Лучше ослепить проклятием сотни, чем доверить власть одному дураку.




Ситхская рукопись в оригинале с неоконченным мной переводом на Общегалактический язык.

Держать подальше от юнлингов эти заклинания должны мы.
- Йода

Способности, описанные на древнем языке ситхов, новы и удивительны. Ясно, что всё время с тех пор, как джедаи покинули Тайтон, они никогда не представляли ценность этого колдовства. Когда ситх-чародей говорит, его голос усиливается голосами тысячи колдунов, живших до него. Имея в своём распоряжении необходимые заклятия и атрибуты, можно совладать с Тёмной стороной и манипулировать ею по собственному желанию.

Джедаи не нуждаются в ритуалах подобного рода.
Мэйс

Ситхские заклинания, которые следует отчеканивать вслух, написаны на ситхском языке и должны на нём произноситься. Знайте – это больше, чем сотрясение воздуха! Интонация вашего голоса должна быть одновременно чёткой и страстной. Будете говорить с колебанием, и магия обернётся против вас.

Самая возмутительная вещь, которую я когда-либо читал! Со своим Советом, своими судами и рангами, своим Храмом, джедаи являются ничем иным, как ритуалом.

Большинство заклинаний имеет определенный размер и рифму, и оттого они не могут быть изменены. Наиболее сложные чары пробуждают вулканическую активность.

Однако заклятия требуют времени на подготовку и на чтение, поэтому их трудно использовать во время боя. Ситхские правители часто убирают своих лучших колдунов с поля боя, помещая их на возвышенные участки местности, откуда те ливнем обрушивают проклятия на головы вражеских войск.

Сила колдовства может быть увеличена при помощи амулетов и рунических одеяний. Робы, известные как Хладные покровы, расписаны злыми заклинаниями и питают силы из мумий, которых они окутывали. В течение сотен лет эта сила постепенно накапливалась в мумиях в виде тёмной энергии.

# Кодекс ситхов

Единственный кодекс, происходящий из философии ситхов, который объединяет их всех. У джедаев есть Кодекс, и мы, Изгнанники, хорошо знаем его. Но мы также видим, что он является неполным и наполовину лживым.

Чистокровным ситхам не требуется мантра, чтобы знать, как жить. Они просто берут то, что могут взять, убивают тех, в ком больше не нуждаются, и по максимуму используют всё, что может им пригодиться. Они руководствуются силой и являются наглядным примером прислужника Тёмной стороны.

Краснокожие гуманоиды стали образцом для подражания в постижении всех этих знаний. Если нам надлежит сформировать Кодекс ситхов, то он должен чётко указывать на промахи джедайских убеждений, чтобы проложить чистый маршрут к мастерству владения Силой. Он гласит, что страх ведёт к гневу, гнев ведёт к ненависти, ненависть ведёт к силе, а сила ведёт к победе. Ярость, направляемую гневом, невозможно остановить.

Общепринятое издание Кодекса мастера Симикарти трактует Кодекс джедаев в такой форме:

Нет эмоций, есть покой.
Нет неведенья, есть знание.
Нет страстей, есть спокойствие.
Нет хаоса, есть Гармония.
Нет смерти, есть только Сила.

Кодекс джедаев не является ограниченным. Он даёт нам цель и направление. Ярость может снабдить силой, но слишком концентрированной, неуправляемой, которая выжмет все соки и практически ничего не даст.

Мэйс

Одна-единственная строка из Кодекса джедаев, действительно содержащая правду. Это и стало навязчивой идеей моего учителя.

Этот Кодекс ограничивает своих последователей. Покой, безмятежность и гармония являются прямыми тому доказательствами – покорное одобрение ограничений. Джедаи поощряют это.

Но страсть всегда будет преобладать над покоем. Когда мы построим нашу империю здесь, на Зиосте, наши последователи будут придерживаться истинного Кодекса ситхов:

*Покой – это ложь. Есть только страсть.*
*Через страсть я познаю силу.*
*Через силу я познаю мощь.*
*Через мощь я познаю победу.*
*Через победу мои оковы рвутся.*
*И Великая Сила освободит меня.*

# Пророчество о Ситх'ари

Я знаю джедайскую легенду Мортиса об Избранном, который свергнет Тёмную сторону и восстановит баланс Силы. У ситхов есть своё пророчество. Со времён короля Адаса они предсказали появление совершенного существа – *Ситх'ари*.

Абаттар на моей шее переводит этот термин как «верховный владыка». Всё же наиболее точным переводом является «бог», в которого верят истинные ситхи. В то время как некоторые киссай считают, что пророчество началось и закончилось при короле Адасе, большинство же, наоборот, ожидает возвращение *Ситх'ари*.

*Мой учитель – возможно, ошибочно – предполагал, что Дарт Бэйн исполнил это пророчество, уничтожив старый Орден ситхов и установив Правило двух. Тем не менее, Бэйн не освободился от ограничений. Когда свершатся все мои планы, я как никогда приближусь к неограниченной власти.*

Это не избежало и нас, ведь мы тоже могли потребовать мантии *Ситх'ари* и получить больше власти над Пространством ситхов. Но среди суеверных такой ход имеет и отрицательную сторону. Даже Аджанта Полл не настолько легкомысленный.

Пророчество о *Ситх'ари* передавались из уст в уста. Оно слишком священно, чтобы его писали на пергаменте свитка. От киссай я узнала его сущность:

Ситх'ари не будет иметь ограничений.

Ситх'ари возглавит ситхов и уничтожит их.

Ситх'ари воскресит ситхов из пепла

и сделает их сильнее, как никогда прежде.

Я восхищаюсь принципом, описанным в первой строке, потому что освобождение от ограничений – сущность Тёмной стороны и основы моего собственного Кодекса ситхов. Усовершенствование посредством жертвоприношения и возрождения распространено среди народа, который высоко ценит размножение и алхимию.

Хотя, я никогда и не питала надежд на будущее, я всё же считаю, что Сила позвала меня сюда. Возможно, я и есть *Ситх'ари*.

Эти страницы явно были частью большего дневника.
К сожалению, это всё, что от него осталось. – Люк

солдаты с Ондимиона. Я не позволю джедаям вновь уничтожить нас, провоцируя атаковать своё надёжное укрепление за счёт нашего численного преимущества. Ситхи не повторят ошибки Ботавуи.

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 133 -- МАЛГУС

Несмотря на нашу неудачу, моя армия по-прежнему сильна духом. Мы развернулись на Орд-Радаме. Наши войска зачистили привал, и у меня появилась свободная минута.

Четыре дня назад мы прибыли сюда. Десантные корабли садились под сильным обстрелом, а я вёл высадку бок о бок с Дартом Венемалом. Размахивая световыми мечами, мы создавали защитные щиты, прикрывая шедшую за нами пехоту. Мы атаковали встроенные в утёс тяжёлые орудия, а они отвечали оживлённым рёвом.

Те, кто могут коснуться Тёмной стороны, видят там, где другие слепы. Они всегда должны вести за собою тех, кто лишён этой способности.

Когда оба транспорта взорвались позади нас, я осознал, что республиканские артиллеристы неверно выбрали цель. В нашем распоряжении было всего несколько критических секунд прежде, чем они смогли вновь начать обстрел. К тому времени мы достигли укрытия у подножья скалы. Если бы они стреляли в двух командующих повелителей ситхов, нашей блокаде пришёл бы конец. Даже я не смогу отклонить выстрел артиллерийского «Ревуна» производства «Мерр-Сонн».

Я приказал повелителю Венемалу забраться на уступ, откуда торчали орудийные пушки. Мгновения спустя взрывы стихли, и он сообщил, что всё чисто. Коммандос отстрелили свои подъёмные крюки и присоединились к Венемалу наверху.

Когда остальные войска под моим руководством поднимались по горной тропе, меня охватило возмущение в Силе. Защитники Орд-Радамы заминировали тропу. Меня привела в ярость такая трусость, и я швырнул валун с утёса на тропу перед нами. Двигаясь позади в двадцати шагах, я медленно катил его, ментально используя сфокусированную энергию Тёмной стороны.

Отныне я командую личным 501-м легионом. Новые имперские штурмовики имеют некие схожие специализации.

Камень подрывал каждую мину и раскидывал каждую засаду. Вейдер
Затем мои солдаты расправлялись с противником струями пламени из своих огнемётов.

Наш подъём на Орд-Радаму с использованием горных хребтов в качестве естественных укрытий.

Мы объединились со звеном Венемала на гребне горы. Его коммандос захватили республиканский опорный пункт, не оставив при этом в живых никого. Мне следует поощрить их за старания.

Наш офицер-связист подал сигнал на «Линдворм», и остальные отряды высадились на захваченной нами территории. От начала до конца мы потеряли всего два десантных корабля, включая их экипажи.

Этим вечером, после того, как мои солдаты разместились и подготовили оборудование, я созвал их для поддержки боевого духа. Забравшись на осадной танк, я мощным зовом гласил на километры:

"ВЫ – СЛУЖАЩИЕ ИМПЕРАТОРА И ИМПЕРИИ!
ВЫ – ОРУДИЕ КОНФЛИКТА. ВЫ ПРЕОБРАЗОВЫВАЕТЕ ГАЛАКТИКУ!"

Солдаты взревели и вскинули своё оружие в знак согласия. Наш прогресс не заставил себя долго ждать. Скоро мы захватим столицу Ливьен-Мегнас.

Руководствуясь историей, можно сделать вывод, что Дарт Малгус участвовал в Разорении Корусанта и почти уничтожил Храм джедаев. Поскольку ситхи никогда не живут в мире, они всегда ищут, кому причинить зло.
– Люк

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 152 -- МАЛГУС

Столица Ливьен-Мегнас захвачена. Я принес славу Империи, но настроение испортилось с прибытием повелителя Адрааса.

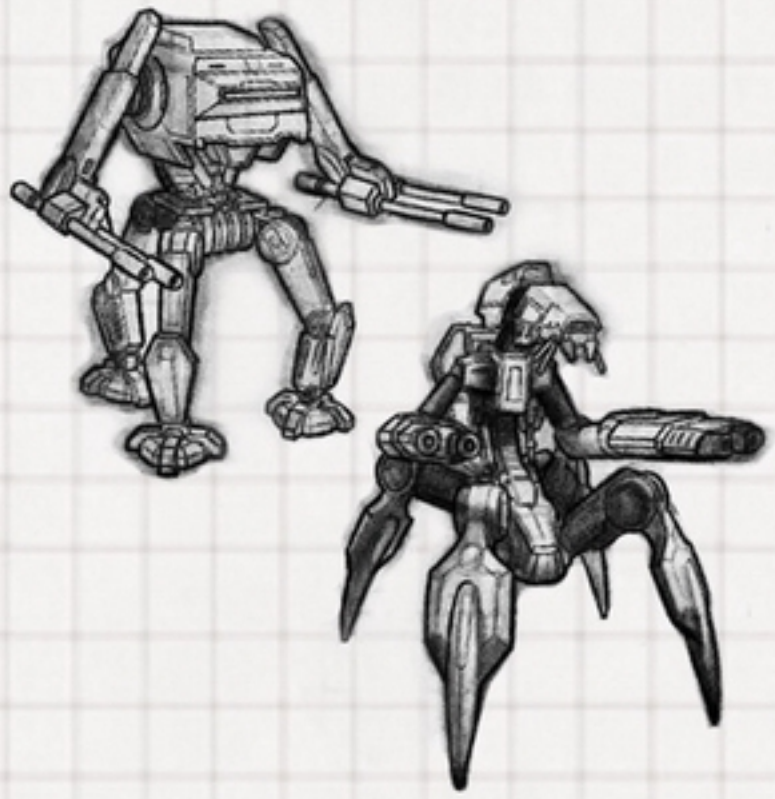
Он появился два дня назад, посланный Тёмным советом принимать участие в наших операциях. Такое решение и его личное присутствие раздражают меня. Наша осада столицы длилась всего неделю, но этого времени хватило, чтобы довести её до безвыходного положения. Город сдастся, когда его жители начнут голодать. Не было ли это стратегией Тёмного совета, предпринятой вслед за организованной им Мандалорской блокадой?  Эта тактика тормозила движение через Хайдианский путь и способствовала успешному выполнению нашей текущей кампании. Но всё же Совет смеет намекать, что я испытываю недостаток отваги.

*Я не забочусь о судьбе дроидов. Я нахожу их полезными лишь в качестве оппонентов для тренировки до световым мечом.*

*Вейдер*

Худшее из всего – самодовольная ухмылка Адрааса на наших стратегических заседаниях. Как я ненавижу этого слабака, который видит в достижениях Империи ситхов собственное продвижение по карьерной лестнице. Адраас привёз десять взводов боевых дроидов, приблизительно половина из них Марк I и вторая половина – Марк II. Он уверен, что эти дроиды смогут прорваться через защитные периметры города и очистить путь к генератору щита, который охватывает город защитным энергетическим куполом. Я не буду его в этом разубеждать.

Я знаю, что боевые дроиды Марк I неплохо оснащены: на каждой «руке» - по скорострельному спаренному бластеру. Дроиды Марк II имеют подобное вооружение и улучшенную броню, но ни та, ни эта модель не отличается подвижностью. Инсектоидные коликоиды, произведшие этих дроидов, спроектировали им механические ноги – неуклюжий опорно-двигательный аппарат, который оставляет их уязвимыми к атакам с флангов. Мы оба, Венемал и я, заметили это слабое место.



Ситхские боевые дроиды: модель Марк I и модель Марк II.

*В этом есть доля правды. Дроиды – одноразовые солдаты. Легки в производстве, но эффективные лишь в хаотичном подавляющем большинстве.*

Кивнув друг другу, я и Венемал согласились с Адраасом и с его заявлением организовать нападение на южные ворота города. Мы наблюдали за тем, как боевые дроиды вступали в битву и шрапнелью разлетались на части от перекрёстного огня осевшей пехоты Республики.

Но эта неудача – лишь отвлекающий манёвр. Сфокусировавшись на дроидах, наш враг не заметил, как повелитель Венемал повёл своих коммандос к западной стене и пробил в ней сквозное отверстие, сквозь которое в город вошла остальная часть наших солдат.

Меньше чем через час мы отключили генератор щита. Затем я вызвал поддержку с воздуха, чтобы уничтожить последние очаги сопротивления.

Должно ли удивить меня то, что повелитель Адраас присвоил себе все лавры, когда сообщил эти новости Дарту Ангралу? Нет, я не удивлен. Я чувствую отвращение.

Адраас, не обращающий внимания на наши стратегии.

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 179 -- МАЛГУС

Мы потеряем Орд-Радаму, если не пополним запасы. Этот дурак Адраас смылся, поджав хвост, обратно на Дромунд-Каас лизать зад Тёмному совету. И это в то время, когда я и повелитель Венемал остались продолжать начатое, зачищая город от непокорных. Наша численность стабильно сокращается.

Неотъемлемая часть Силы – это конфликт. В ходе конфликта сильные убивают слабых и продвигают сущность бытия всё ближе и ближе к совершенству.

Империя ситхов служила Силе, поддерживая конфликт. Но для достижения настоящего совершенства я должен, по крайней мере, дать моим солдатам возможность проявить себя в борьбе против тех, кто стремится уничтожить их.

Министерство логистики ответственно за наше снабжение, но моё влияние на министра Хамарру никогда не было велико. Она – фаворит Тёмного совета и ставит потребности Дромунд-Кааса выше остальных. Я, в свою очередь, отослал свои запросы военному министру Шарейсу, но ответа не получил.

Политика вызывает у меня отвращение. Запрос ресурсов у бюрократа – неподходящая роль для повелителя ситхов. Такие служащие должны принимать мои указания и из кожи вон лезть, чтобы выполнить их. А всё потому, что мы – повелители ситхов – выше по статусу нечувствительных к Силе существ, которые составляют служебный персонал нашего галактического режима. Но ни министр Шарейс, ни его гранд-моффы ничего не смогут для меня сделать, если другие повелители ситхов уже претендуют на его ресурсы.

В то время как я пишу эти слова, свет фонаря на ящике с пайками почти погас. Беспорядочно грохочущие взрывы снарядов уже стихли до отдалённого шума. Я думаю о тебе, Элина. Как и всегда, ярость охватывает меня, когда я думаю о том, как нас с тобой разлучили.

Моя Элина.

Все инородцы – рабы Империи ситхов. Каждый ресурс должен использоваться, если на кону – полная победа. Но ты, Элина, проявила себя и как слуга, и как боец, и, возможно, как кто-то больше. Когда я достигну всего, к чему стремлюсь, то буду иметь любого желаемого компаньона. Даже распоряжение Императора не станет мне указом.

*Привязанность наподобие этой ведёт к потере и трагедии. Я пытался узнать больше, но дневник Дарта Малгуса не описывает дальнейшей судьбы этой тайной любви.*

*Вейдер*

Как говорит генерал Рикан: «Чем больше боезапас возьмёшь – тем быстрей к победе придёшь». Постоянный поток снабжения – стратегически важный аспект для победы на любой войне.

– Люк

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 215 -- МАЛГУС

Крах. Мы покинули Орд-Радаму. Венемал мёртв и поэтому я командую его легионом.

Я так и не пополнил свои запасы. Без сомнений, министр Шарейс отправил повелителя Адрааса или какого-нибудь другого хорошо вооружённого дилетанта на иной бесполезный инспекционный тур. Из-за его некомпетентности Империя теряет своё влияние на системы, которые мы только что захватили.

Идиоты – все они.

Ходят слухи, что даже Мандалорская блокада рушится, и всё из-за двух контрабандистов, спевшихся с Республикой. Если Хайдианский путь повторно откроют, струйка подкрепления Республики, отвоевавшего Орд-Радаму, станет наводнением.

Битва при Орд-Радаме не была проиграна на земле. Венемал и я смогли бы удерживать столицу вечно, имея в руках одни световые мечи. Но на орбите у нас был всего-навсего дредноут «Линдворм» и два боевых крейсера класса «Рассекатель».

В противовес к ним из гиперпространства появились четыре республиканских крейсера типа «Молотоглав» и десять корветов типа «Транта». Они обстреляли с турболазеров «Линдворм» заградительным огнём прежде, чем тот смог выпустить свои истребители.

С балкона дворца в Ливьен-Мегнасе я увидел вспышки орбитального боя, когда связь заполнилась статикой и оживлёнными переговорами. Я сел в свой челнок и приказал капитану Карму доставить меня на «Линдворм», где я бы смог принять командование.

Капитан выполнил указания с присущим ему мастерством, уклоняясь от республиканских истребителей класса «Аурек» и осуществив сложное приземление в ангаре «Линдворма». Но когда турболифт доставил меня на мостик, я увидел, что сражение уже проиграно.

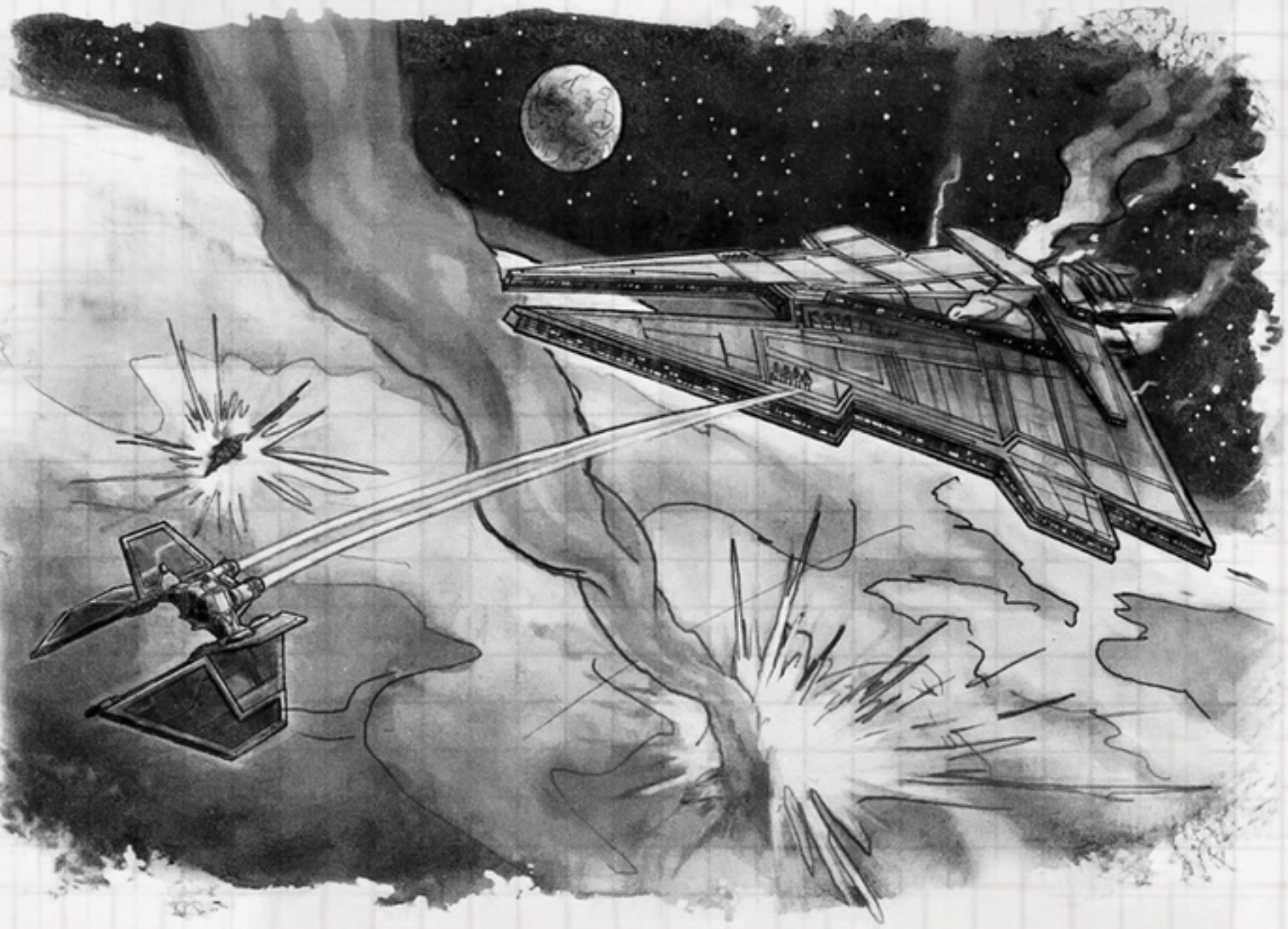
*Интерские звёздные разрушители схожи с «Рассекателями», но они станут лишь инструментами поддержки дисциплины среди восставших систем Кольца.*

Восстание применяло тактику засады на имперский флот в точках гиперпространственных прыжков. В некоторых случаях решения даются проще, когда вас превосходят численностью и вооружением.



– Люк

Один наш «Рассекатель» полыхнул огнями, и с него дождём хлынули спасательные капсулы. Второй плыл смертельно раненым зверем с торчащими наружу внутренностями, образованными встречей со скоплением протонных торпед. Я не мог предотвратить его падение на поверхность Орд-Радамы, притягиваемое гравитационным полем планеты. Минутой позже он рухнул в самый центр Ливьен-Мегнаса.



Подбитый «Рассекатель» начинает падение.

В тот момент я почувствовал, как Венемал и сто тысяч других живых существ взревели от боли, а затем стихли.

Сила моего крика была такой, что выгнула транспларистиловый иллюминатор мостика и вызвала кровотечение из ушей команды корабля. К большому удовольствию, мой гнев перегрузил топливные баки подлетающей волны «Ауреков». Яркие вспышки смертей их пилотов вызвали улыбку на моём лице.

Подпитываемая Силой боль может придать огромную мощь.
Вейдер

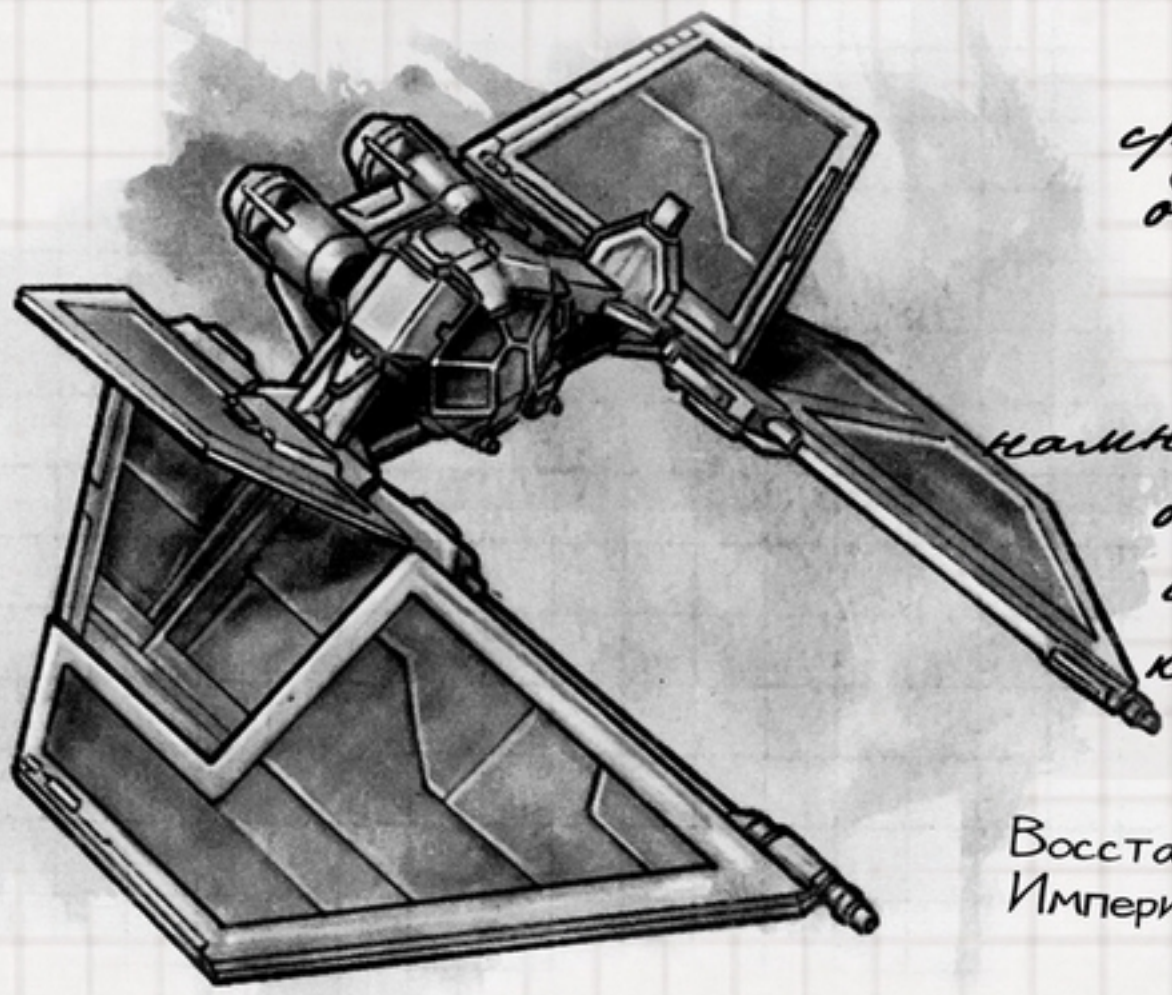
Смысла оставаться в этой звёздной системе не было. Я приказал ошарашенному навигатору вывести «Линдворм» из поля ионных мин и прыгнуть в сердце Пространства ситхов.

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 221 -- МАЛГУС

Республика преследовала нас. Мандалорская блокада теперь полностью прорвана. Вражеский флот проник в имперское пространство.

Республика нанесла удар по Коррибану, однако угрожала ему слишком много раз, чтобы считать, будто этот мир – их истинная цель. Прибытие их флота на эту планету было вполне ожидаемым, но, как оказалось, его вывели возле Зиоста.

Наша ситуация критическая, и победа зависит от превосходства в космосе. Крупные боевые корабли  Республики не смогли прорвать оборонительную линию планеты, но их небольшие звёздные истребители легко проскакивали сквозь нашу завесу. Победу в битве за Зиост принесут пилоты истребителей.



Ситхский ИЗИ-перехватчик.*

*Интересно, что сражения кораблей один на один играли стратегически важную роль ещё тогда. Звездные истребители намного маневреннее крупных боевых кораблей и могут использовать это в качестве превосходства.*

*Вейдер*

Восстание использовало такую же тактику. Империя превосходила нас численностью, но у нас были пилоты получше.

– Люк

Ежедневные перестрелки постоянно происходят и на орбите, и в атмосфере. И каждый раз несколько быстрейших республиканских перехватчиков и тяжёлых бомбардировщиков прорываются сквозь нашу оборону и долетают до поверхности Зиоста. Мы потеряли жизненно важные орудийные батареи и склады оружия.

Наша единственная защита против этих атак – опыт имперских пилотов в сочетании с превосходящей технологией наших звёздных истребителей.

Эти перехватчики играют ту же роль, что и имперские СИД-истребители. Между ними наблюдается большая схожесть конструкции.

Вейдер

Наши ИЗИ-перехватчики легки и манёвренны. Но перехватчики оптимальны для скоростного воздушного боя, поэтому наши истребители B-28 заполняют брешь в огневой мощи своим тяжёлым вооружением. Ситхские перехватчики класса «Ярость» используются в качестве тяжёлых транспортных средств, патрулирующих рубежи битвы и готовых в любую минуту разнести на куски любое судно, которому вздумалось атаковать планету.

Дарт Анграл полагает, что Империя ситхов равна по силе Республике и что наши взаимоотношения зашли в тупик. Он запрашивает больше флотских судов с Дромунд-Кааса. Я высказал свои сомнения. Опытные в боевой медитации джедаи могут объединять военные корабли и звёздные истребители в единое войско под командованием одного разума, а также имеют в своём арсенале и другие уловки, которые могут перевесить чашу весов в их сторону.

Рассказы о таких старых моделях завораживают. Насколько мне известно, не осталось ни одной летающей реликвии. Жаль, мне бы хотелось испытать хотя бы одну из них.

-Люк

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 258 -- МАЛГУС

Теперь наша обязанность – защитить сердце своих территорий. Я разгневан тем, что Тёмный совет позволил войне достичь Ашес-Ри, но всё же должен признать, что восхищаюсь тем, как Республика обыграла нас.

Они нанесли свой первый удар, когда корабли Дарта Анграла только разместились на Зиосте. Мы прибыли как раз вовремя, чтобы остановить их продвижение по центральному гарнизону. Они думают, что смогут удержать этот мир? Они надеются укрепить его в качестве опорного пункта для удара по Дромунд-Каасу? Или всё это – лишь для того, чтобы снова отвлечь нас, в то время как они захватывают другую цель?

Столица, окружённая лёгкими силами обороны, должна быть защищена лучше, чем что-либо ещё. Армии, которые теряют столицу, теряют и своё командование.

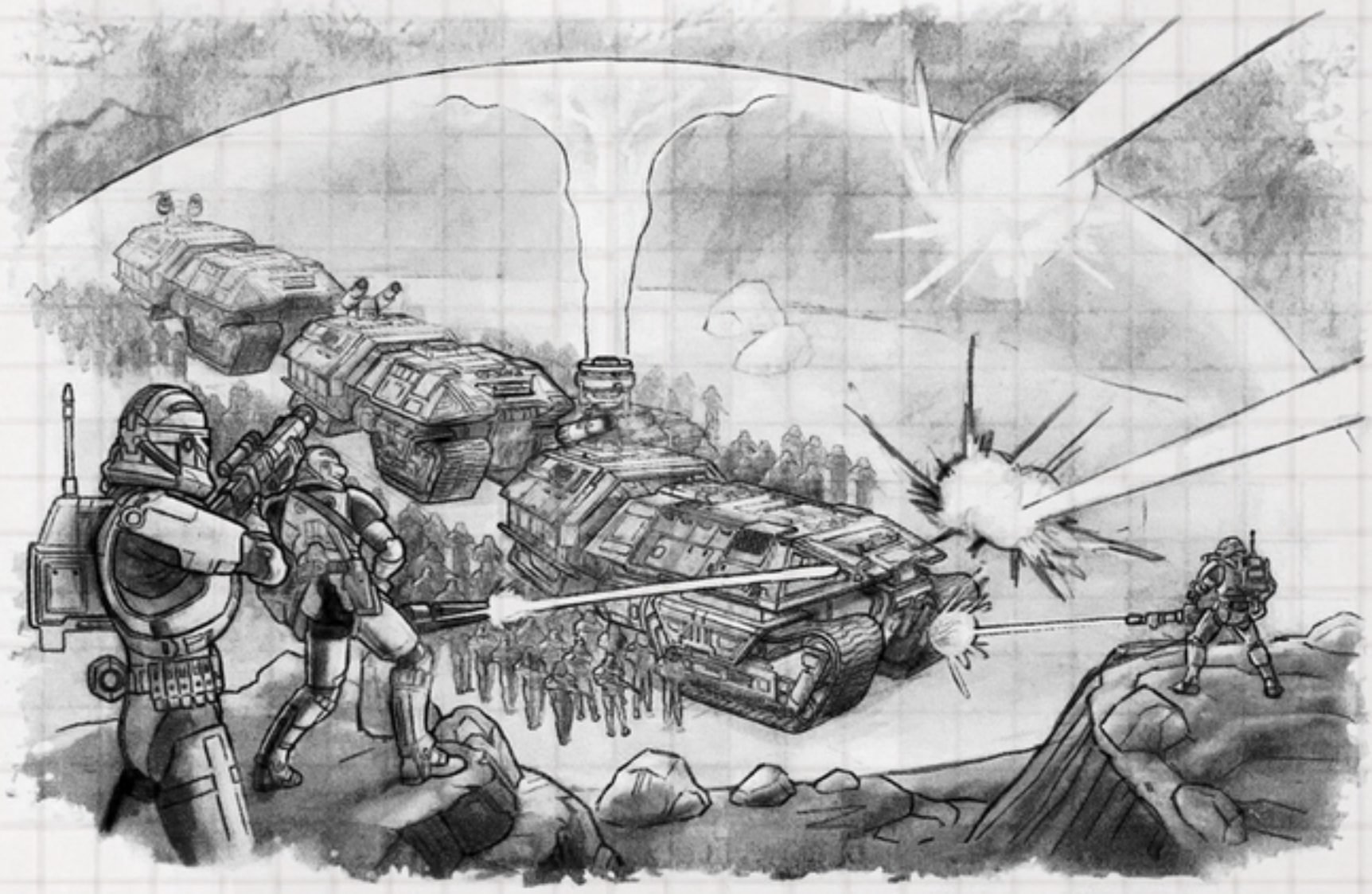
Вейдер

Корусант – это неприступная твердыня. Ни один враг даже думать не посмеет, как ослабить мою хватку этой планеты.

У Новой Республики ушли годы на то, чтобы наконец-то отбить Корусант у последователей Палпатина, но наше упорство принесло желанные плоды.

- Люк

Находясь среди лагерей планетарных приверженцев доктрины, которые решили вернуться к имперскому изоляционизму, я пишу с зачищенного участка на окраине гарнизона. Они часто стояли в оппозиции нашему Императору, но сегодня все мы – ситхи.



Ситхские осадные  танки на окраине щита.

Я командую колонной осадных танков, прибывших сдерживать республиканских бронепланёров, которые регулярно пробивают нашу оборону джунглей. Над моей головой – энергетический щит, защищающий гарнизон и мерцающий от каждого подпадания миномётного снаряда. Порой даже оглушающий взрыв турболазера с орбиты достигает нас.

Я узнал, что этой смелой атакой командует мастер-джедай Республики Вен Заллоу. Несмотря на его преданность джедайскому богохульству, кажется, будто он, по крайней мере, принимает правду самосовершенствования через битву.

Мастер Заллоу и такие, как он, всё же могут понять свои ошибки и присоединяться к делу ситхов. А до тех пор, чтобы избавить галактику от них, я буду делать всё, на что способен. Со времён моего видения на Коррибане многолетней давности я всегда знал, что моя судьба – истребить джедаев и разрушить их грязный

*Храм джедаев нужно было уничтожить, если мы надеялись положить конец Войнам клонов. В конце войны я спас жизни.*

*Вейдер*

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 315 -- МАЛГУС

Битва при Ашес-Ри окончена – очередная победа во имя Империи! И снова недостойные пытались выделиться на фоне этого триумфа. Адраас – не что иное, как мерзкий червь, питающийся телами убитых мною жертв. Наступит день, когда я больше не стану закрывать глаза на его выходки. Я заставлю его страдать.

*Я не уважаю шпионов и других, скрывающихся в тени личностей. Те, кто желают сражаться, должны чётко выражать свои намерения.*

*Вейдер*

Тёмный совет признал мою роль в защите планеты и через своего агента проинформировал меня, что я больше не буду испытывать нехватку боевой техники, как в ситуации на Орд-Радаме. Одобрение Совета бессмысленно, но я с удовольствием буду принимать его ресурсы.

От имперской разведки я получил информацию, что мастер-джедай Вен Заллоу и его войска разместились на Серенно. Этот древний мир величественной архитектуры отреагировал бы слишком быстро на прямое нападение, так что я подключил к этому делу шпионов.

Мудрый Император потратил десятки лет, рассеивая ситхских шпионов на тактические позиции вдоль и поперёк галактики – и раскидал их намного раньше, чем наша армада сделала свой первый выстрел. И, в самом деле, эти агенты подталкивали правительства Руурии, Сернпидаля и Белкадана присоединиться к нашему движению. Их хитрая работа позволила устроить засаду на флот Республики в рукаве Тингел – так мы достигли первой серьёзной победы в этой войне.

До настоящего времени была задействована лишь крупица императорских лазутчиков. Однако ряд донесений разведки, собранных Дартом Кейбой, сообщает о высокопоставленном дворянине с Серенно, который вхож к мастеру Заллоу, но на самом деле является одним из наших.

Вен Заллоу, не замечающий прямой угрозы в своём командном центре.

*Со временем значимость Серенно стала незыблемой. Мой подданный, граф Дуку, сплотил сепаратистские системы, пользуясь титулом этой планеты.*

Однако это неотложная ситуация. Высокопрофессиональные агенты – «Зеро», как они именуют себя – предполагают, что Республика может скоро выдвинуться с Серенно на новую передовую базу. Если мы не ударим сейчас, то потеряем свой момент.

Убийство мастера Заллоу и дезорганизация республиканской командной структуры должны быть доведены до конца. Но мне было указано дождаться, пока один из лазутчиков не завершит миссию. Так что мы ждём от агентурной сети подтверждения о благополучном исходе операции.

Мои корабли наготове. Я не буду ни есть, ни пить, ни спать, пока мы не присоединимся к битве. Такое отречение возбуждает чувства и заостряет разум. Я должен быть в лучшей форме, пока Серенно кишит джедаями.

Гласность – это один из принципов, которым руководствуется Новая Республика, за который борюсь и я. Граждане имеют право знать то же, что знают их лидеры. Я сотни раз доказывал это главе государства Фей'лия.

– Люк

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 342 -- МАЛГУС

Дела на Серенно идут успешно лишь частично. Подпространственная передача от «зеро» известила нас, что лазутчик нанёс удар. Я приказал флоту совершить прыжок. Мы застали врасплох республиканские суда, отчего они бросились врассыпную.

Мы зачистили виллу семьи Палермы, которую джедаи использовали в качестве командного пункта. Но я пришёл в бешенство, когда в банкетном зале обнаружил тело лазутчика, рассечённое пополам световым мечом Заллоу. А сам Заллоу сбежал на борту республиканского крейсера!

И хотя Серенно теперь принадлежит Империи, это не устраивает нас. Как-то не верится, что семьи Терамо и Компрасси использовали лишь наёмников, чтобы изгнать нас. Прошлой ночью я проснулся от шума снарядов магнитной установки, пробивавшихся сквозь пермакритовые стены виллы.

К счастью, я прибыл на Серенно подготовленным. Тёмный совет снабдил меня отрядом отборных убийц. Я никогда не желал быть одним из них. Моя мощь подпитывается яростью, затачивается боем.

*Я согласен с мнением Малгуса. Всего существует не так много вопросов, которые нельзя решить при помощи светового меча.*

*Вейдер*

Я предпочитаю чувствовать страх врага, а не манипулировать им издалека при помощи заклинаний. Но в тот момент я был рад иметь под своей рукой профессиональных убийц.

Ситхи-убийцы заканчивают зачистку территории.

С парапета я наблюдал, как убийцы окружают виллу и развёртываются веером во всех направлениях. В абсолютной тьме промелькнули вспышки синих молний. Убийцы спускали их на нападавших, словно боевых неков на добычу.

Наёмники бросили свои тяжёлые орудия и начали отстреливаться устарелыми импульсно-волновыми пистолетами. Жалкая попытка и ничтожное оружие. Вскоре прозвучал их последний крик, и я получил еще несколько часов сна до наступления рассвета.

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 399 -- МАЛГУС

Император приказал нам отбить Орд-Радаму. Я буду командовать штурмом. Ходят слухи, что некоторые личности обвиняют меня в смерти повелителя Венемала и в поражении на этой планете. Эта кампания должна восстановить мою честь и доказать, что я достоин Империи ситхов.

Я не буду полагаться на счастливый случай. Обычные солдаты не используют Тёмную сторону, а ситхи-инквизиторы, как я считаю, не слишком любят марать руки. В предстоящей битве я буду командовать целым полком чувствительных к Силе воинов.

Методики и традиции воина – это по мне. Начиная с раздумий моего отца о смерти и заканчивая уроками моих наставников в академии на Дромунд-Каасе, меня лелеяла Тёмная сторона, поэтому я вырос сильным. Другие притупляют свои чувства спайсом и выпивкой, но воины знают, что бой – это единственный опыт, который стоит приобретать.

Остальные повелители ситхов держат своих чувствительных к Силе воинов в резерве, далеко от врага, оберегая их стратегическое предвидение. Что за расточительство! Они достигли своего положения лишь потому, что боролись и побеждали. Отказывать им в чести участвовать в сражении, значит признать их бесполезными. Мало того, что это оскорбительно, так это ослабляет Империю ситхов в целом.

*Воины – это животные. Агенты наподобие Дарта Мола использовались на практике, но никогда не могли выйти за пределы своего ограниченного круга задач.*

Ситх-воин, олицетворяющий совершенство.

*И правда, есть честь в битве один на один. Я начинаю уставать от предательств имперских бюрократов.*

*Вейдер*

На Орд-Радаме я проведу наступление на новую столицу планеты – Нью-Рейдо. Мои воины – эксперты в искусстве владения двумя световыми мечами и экипированы боевой броней, недавно изготовленной на Балморре. Броня тяжела, но бойцы способны бороться бесконечно долго.

Дроиды, пехотинцы, коммандос и остальные выдвинутся после того, как мы подорвём обороноспособность города. Имперская разведка сообщает, что Республика сделала немногое, чтобы укрепить Орд-Радаму, а местные старались изо всех сил, чтобы выжить после разрушения Ливьен-Мегнаса.

Нашу победу едва ли можно будет отнести к сражению, но этого будет достаточно. С Орд-Радамы я смогу отыскивать новые цели для завоевания во благо Империи ситхов.

Руководство гневом приводит к Тёмной стороне, а отречение от него делает более восприимчивым к Свету. Некоторые из таких воинов имеют шанс на исправление.

– Люк

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 460 -- МАЛГУС

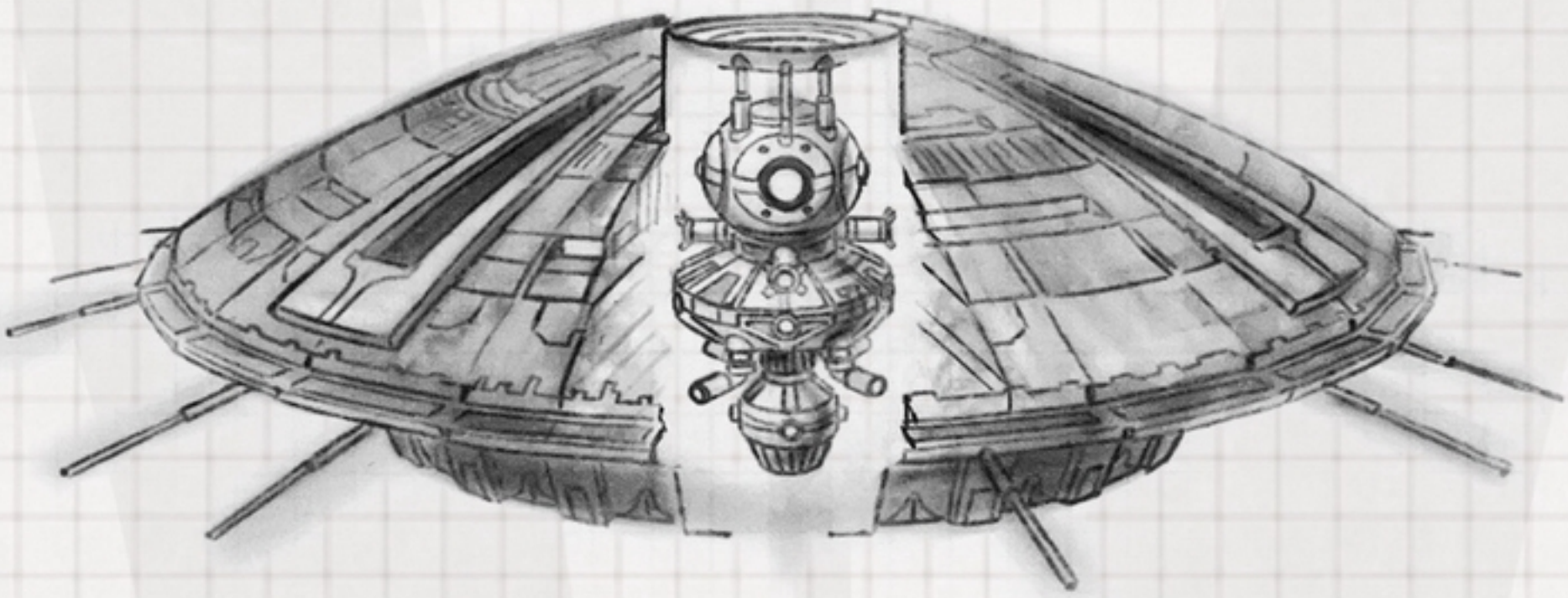
Перезавоевание Орд-Радамы длится 51-й день. Обычный командующий чувствовал бы тревогу из-за угрозы для своей жизни или за то, как джедаи вводили в замешательство разведчиков-«зеро», скрываясь среди местного населения планеты, пока мы не начали атаку. Только не я. Это опьяняет. Лёгкая победа немногого стоит, а это великолепное кровопролитие принесёт пользу обеим сторонам.

Нашими истинными целями всегда были джедаи, а не обычная республиканская солдатня или потрёпанные повстанцы порабощённых миров. Теперь мы ведём бой в глобальном масштабе – на световых мечах и на Силе. С каждым убитым нами мы разоблачаем ложь их отвратительного пацифизма. Погибшие же в наших рядах – это занозы, срезанные с древесного кола. С каждым движением ножа мы становимся лишь сильнее.

Размах этой битвы стоил мне покровительства Тёмного совета и Дарта Анграла. Но я выйду победителем, и мой триумф гарантирует мне место в армии, которая ударит по Корусанту.

Множество джедаев пало в славной битве на Орд-Радаме.

Любовь Императора к супероружию помогла нам победить его. Большое оружие – большая цель, и ничто не является неуязвимым. – Люк



Основной механизм «Тёмного жнеца». Из записей голокрона Кель-Дромы.

Проблеск проницатель-ности у Малгуса! Ситх всегда должен думать в поразительных масштабах.

Это сражение не будет тянуться дольше предыдущего. В ходе прошедшей Великой войны ситхов повелитель Тьмы Экзар Кун создал настолько мощное оружие, что оно было способно высосать жизненную энергию у целой армии. Оно называлось «Тёмным жнецом». Хотя оружие и было потеряно во времени, Тёмный совет полагает, что его основной механизм находится где-то на Орд-Радаме.

Теперь, чем скорее мы победим, тем быстрее сможем найти это оружие. Я не забочусь о том, куда мы его нацелим: на эту планету или на Корусант. Я служу Императору, уничтожая недостойных. Пусть джедаям не будет пощады.

Во времена Войн клонов это оружие было выкопано на Ракус-Прайм. Малгус вёл поиски не в том месте. Вейдер

## КАМПАНИЯ КОЛЬЦА -- ДЕНЬ 479 -- МАЛГУС

Я собираю оперативную группу, чтобы осуществить штурм Центральных Миров в пространстве Республики. Вот перечень ресурсов, выделенных Тёмным советом в моё распоряжение:

- 4 боевых крейсера «Рассекатель»
- 48 транспортника класса «Ярость»
- 192 ИЗИ-перехватчика
- 720 боевых дроидов Марк I
- 480 боевых дроидов Марк II

# Правило двух

# Власть ситхов

*Сила – не огонь, Сила – это яд.*

– Люк

Этот простой принцип полностью отображает философию ситхов. Это то, чего повелитель Каан и мои другие менее развитые предшественники не могли понять – основополагающей правды, которая свидетельствует скорее о глупости ИХ мышления, а не МОЕГО.

Сила – это не огонь. Её нельзя передать зажжённым факелом от одного существа другому всё дальше и дальше, пока всё полушарие не будет озарено светом миллиона огней. Это то, во что Каан и все повелители ситхов до него наивно верили на протяжении прошедшей тысячи лет. Вот почему когда-то могущественные ситхи проиграли намного раньше поражения на Руусане. Когда каждый несёт пламя, независимо от того, насколько оно тусклое и мерцающее, он скоро возомнит себя самой яркой звездой, вокруг которой крутятся все и вся. Близится бой, и победа джедаев неизбежна.

Нет, Сила – это яд. Если его разлить во множество кубков, он потеряет свой потенциал, пока не станет настолько разбавленным, что просто начнёт раздражать. Слей содержимое кубков обратно в единый сосуд и получишь мощь, способную остановить сердце крайт-дракона.

Всё это – тайна. Это – Правило двух: один ситх должен иметь всю мощь Тёмной стороны. Один учитель должен решать, как эта мощь должна использоваться. Делиться мощью – это акт слабости и нарушение Кодекса ситхов.

Бэйн ошибался. Сила и есть ОГОНЬ. Когда Император захватил власть в свои руки, пламя джедаев почти угасло, а галактика началась страдать. Я работал над воссозданием Ордена джедаев, и мы становимся всё сильнее от того, насколько далеко передаём огонь – распространяя тем самым наше пламя.

Передача знаний от учителя к ученику – основа нашего Ордена.

Но всё же Орден ситхов *должен* существовать всегда даже после гибели учителя. Поэтому ему нужно иметь ученика. Мастер обучает его, но никогда не делится даже маленькой крупицей власти. Ученик должен годами учиться и бороться за каждое своё достижение. Если он становится достаточно сильным, то битва насмерть докажет это. Если учитель проиграл, то ученик сам становится учителем, и Орден продолжает существовать.

Вместе эти двое могут иметь войско фаворитов, но истинная власть останется сконцентрированной на ситхах. Их всегда двое – учитель и ученик.

*Власть Бэйна минула тысячу лет назад.*
*Я поклялся, что буду последним учеником.*

# Ошибки Руусана

В *Братстве Тьмы все равны*». Эти гнилые слова срывались с губ повелителя Каана чаще, чем я могу вспомнить. Эта главная ложь, на основе которой Каан создал своих лже-ситхов, является причиной их жидкой, разбавленной власти.

Так называемые Новые войны ситхов длились тысячу лет. На протяжении этого времени множество военачальников стремились управлять судьбой Империи ситхов. Они одержали ряд побед от битвы при Мизре до Сиктиских войн, но всё проходило слишком хаотично без ясной линии последовательности. Каждый ситх хотел быть правителем. Наши споры всё продолжались, а Республика в это время становилась всё слабее и слабее. Её граждане оказались под воздействием галактической чумы, после чего окончательно были разобщены сгнивающей инфраструктурой. Наш нож уже лежал на оголённом горле Корусанта, но ситхи предпочти вонзить его в спины друг другу! Каан не был самым круглым дураком, он был последним.

Каан создал Братство Тьмы, чтобы положить конец этим мелким разногласиям, но он выбрал ложный путь равенства вместо сильной системы централизованного правления. В Братстве каждый имевший ранг называл себя повелителем ситхов. Это – первая ошибка Каана.

Я служил в Братстве Тьмы сержантом в подразделении «Мракоходов» и вёл своих товарищей на захват Фазииры*. Если бы мы придерживались военной стратегии и организованного наступления, то Республика была бы нашей. Но Каан был нетерпелив. Он перешёл все грани и раньше времени прыгнул в сектор Бормея – самое сердце Республики. Это – его вторая ошибка.

Я слышал про Руусанскую реформу, но не знал всего этого.
Почему ждедаи ничего не рассказывают об этой битве?
К'Вос

Каан и его прихвостни – никто из них не знает своего места.

Ментальная бомба на Руусане.

Третья и заключительная ошибка Каана заключалась в прибытии на Руусан – ничего не стоящий мир, где он надеялся нанести поражение повелителю Хоту и джедайской Армии Света. Вместо этого он был втянут в мучительную, бесполезную и затратную войну. Я наблюдал за развитием этих событий и осознал, что ситхи стали подобны джедаям – слишком многочисленными и слишком слабыми. Каан потерял свою хватку.

В конце концов, Каан стал следовать моим советам и объединил способности других повелителей ситхов, чтобы создать чудо грубой силы – ментальную бомбу. Это было доказательством, чего может достичь Тёмная сторона, когда она не разделялась среди тысяч существ. Однако ментальная бомба поглотила не только нападавших джедаев, а также и ситхов, которые создали её. Это положило конец войне и уничтожило Братство Тьмы.

Кайл Катарн, один из моих студентов, развеял вихрь ментальной бомбы на Руусане и освободил души погибших существ, которые попали туда более тысячи лет назад. – Люк

# Титул «Дарт»

Если бы мой план не сработал и Каан не убил бы себя ментальной бомбой, я был бы вынужден убить его лично. Резня на Руусане стала подарком, истребившим всех недостойных. Я, Дарт Бэйн, и моя ученица, Дарт Занна, выжили в этом побоище и сосредоточили могущество ситхов в своих руках, а значит, Правило двух ещё можно воплотить в жизнь.

Когда я достиг мощи Тёмной стороны, я вовсе не случайно взял титул Дарт, и вовсе не случайно Каан и его последователи отвергли его. Этот титул – титул власти. Он даёт полномочия и присваивается в соответствии с суждением дел былых. Он символизирует преобразование. Когда я принял титул Дарт, я отрёкся от своего прежнего имени. Какая разница, кем я был раньше: шахтёром или солдатом? Важно лишь то, чего я достигну.

Андедду, Реван, Малак, Малгус, Руин – эта линия заканчивается на мне.

*Дарт Мол, Дарт Гранус, Дарт Вейдер. Каждый по-своему полезен. Каждого легко заменить, если возникла бы такая необходимость.*

Некоторые полагают, что слово «*Дарт*» происходит от древнего ракатанского термина «*дарр тах*», который означает «победа над смертью», или от термина «*дарита*», который означает «император». Но истинное значение слова несёт свои истоки не из других языков, а из великих историй и достижений тех, кто носил этот титул:

Дарт Андедду, бог-правитель Пракита, который стремился жить вечно.

Дарт Реван и Дарт Малак, построившие новую Империю ситхов, которая конкурировала с Республикой в господстве над всей галактикой.

Дарт Малгус, который вёл свои отряды в Храм джедаев во время Разорения Корусанта.

Дарт Руин, который ушёл из Ордена джедаев, чтобы неотступно гнаться за своей маниакальной философией самопознания, и развязал тысячелетнюю войну, закончившуюся на Руусане; и который был последним среди тех, кто носил титул Дарт, пока я вновь не взял его.

Повелитель Каан постоянно говорил, что в Братстве Тьмы все равны, но не осмелился назначить тысячу титулов Дарт. Фактически, он вообще не разрешал использовать его. Возможно, он ощущал присущую этому титулу мощь – индивидуум, который носит его, не позволит просто так жить своим конкурентам. Или, возможно, принятие титула вынудило бы Каана посмотреть правде в глаза: его обращение с Силой – это безобразие.

Я возобновил традицию титула Дарт для Правила двух, чтобы только достойный мог владеть им отныне и на века.

Похоже, что традиция использования титула оборвалась на моём отце. Я горжусь тем, что это произошло именно в моей семье.
– Люк

*Будучи обыкновенным гражданином, я наносил удары из тени. Это просто превосходная маскировка.*

# УДАР ИЗ ТЕНИ

Древние ситхи открыто и дерзко заявляли о своём превосходстве. В этом они были правы. Они ошибались, считая, будто множество врагов не посмеет ополчиться против них.

Ситхи всегда были описаны в дурном свете, как безнравственные, злые существа, ничем не отличающихся от кейкодемонов из детских рассказов, которые скрываются по тёмным закоулкам и брызгают слюной. Многие уверены, что укротить такой ужас просто невозможно, и тогда они просто обязаны с ним бороться или даже истребить на корню. Джедаи не имеют стыда в вопросе продвижения этой паникёрской пропаганды.

Согласно Правилу двух, мы будем руководить втайне, убеждая всех, что ситхи, забытые в могилах Руусана, – это пережиток прошлого. Мы не должны предавать огласке наше существование вообще.

Наконец-то, Тёмная сторона Силы сосредоточена. Она дает этим двум неограниченную власть, но ситхи не могут себе позволить потерять одного из вас! Не рисуйте себе мишень на лбу. Даже повелитель ситхов может быть сражён тысячей врагов.

Если есть хоть одно существо, которое верит в дальнейшее существование ситхов – убейте его. Если некая группа копает в вашем направлении – прибегните к уловкам и дезинформации. В один момент джедаи полагали, что они наткнулись на свидетельство того, что я выжил после Руусана. Я и моя ученица решили свести с ума её братца и сделать его ужасающим «повелителем ситхов». Для джедаев он стал подходящим козлом отпущения, и они двинули дальше.

*Эта склонность работать скрытно тревожит меня. Возможно, осталось много угроз, с которыми мы ещё не столкнулись.*
*– Люк*

*Джедаи узнали о Правиле двух более столетия назад от культиста Киба Джина. Некоторые вообще не поверили в это. Тот, кто сражался с Оби-Ваном на Набу, подтвердил эти сведения. Джедаи готовы встретить лицом к лицу всё, что бы там не придумали ситхи.* К Вос

Тайные руководители преступного мира – всего-навсего марионетки в руках ситхов.

Теперь Орден ситхов – это династия. Учитывая твои навыки, ты должен найти простой способ накапливать богатство, и так с каждым наследником ресурсы ситхов станут увеличиваться. Не строй дворцы – они привлекут внимание. Используй свои деньги, чтобы нанимать шпионов и учёных, убийц и тренеров, охрану и воров. Каждый докажет свою полезность, а блеск кредитов отвлечет их внимание от твоей истинной натуры.

*Любопытно, но я привёл ситхов к их окончательной победе. Накопив знания, я скоро достигну победы над смертью. Выбирая себе ученика, я никогда не выберу себе преемника.*

# ВЫБОР УЧЕНИКА

И снова, Орден ситхов – это династия. Она не должна закончиться на тебе! Я не позволю моему новому Ордену исчезнуть из-за того, что ты оказался недостойным его или слишком боишься передать свою власть.

Знай: твой ученик убьет тебя. Если этот факт тебя пугает, то Орден ситхов уже подхватил смертельную заразу. Твоё пребывание в Ордене ситхов не является необходимостью. Твоя битва уже проиграна.

Ситх-ученик должен накапливать силу и опыт, пока он или она не превзойдёт своего учителя. Всё остальное – это регресс! Или ты хочешь стать ситхом по образу «правителей» Шоукена, чьё правление разлетелось в пух и прах?

Или ты полагаешь, что сможешь жить вечно? В этом ты не заблуждаешься, поскольку я сам стремлюсь продлить свою собственную жизнь. Но в предельной стадии это ведёт к самовлюблённости и в корне противоречит Правилу двух. Быть повелителем ситхов значит перехитрить своих врагов и подстраиваться под любую ситуацию. Достойный ученик будет гарантией, что ситхи выживут, независимо от того, какие испытания преподнесёт вам судьба.

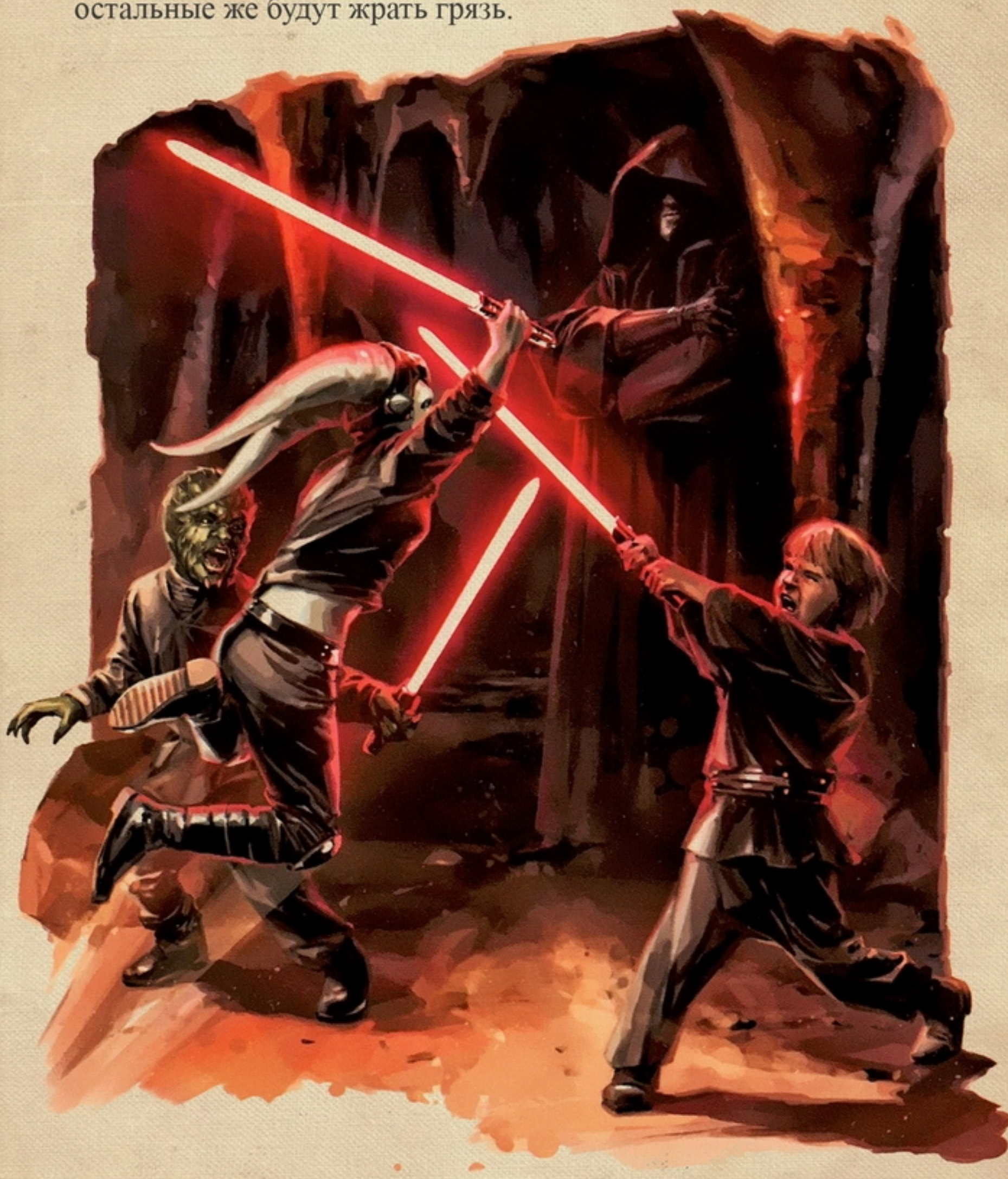
Много чувствительных к Силе существ живут среди звёзд. Ищи тех, кого ещё не обнаружили и кто не попал под влияние джедайского извращения. Ты обнаружишь, что легче работать с юными созданиями, у которых тела и умы до конца не сформированы. Возможно, ты захочешь обучать несколько кандидатов сразу. Их конкуренция вынудит раскрыть свои истинные натуры и вряд ли сплотит в борьбе против тебя.

Скажи им, что только один выживет, чтобы стать твоим учеником. Позволь им наносить друг другу увечья в бою, предавать друг друга во сне или играй на подозрениях и натянутых отношениях.

*Именно поэтому джедаи предпочитают обучать падаванов с детства. По мере возрастания своих сил, те обучаются тому, как можно помочь ДРУГИМ, а не только себе. – Люк*

Всё это – замечательные навыки для будущего повелителя ситхов. Потом посмотри, как они друг друга перебьют.

Я не имел роскоши использовать этот метод при выборе собственного ученика. Но если выяснится, что она неохотно стремится занять моё место, я буду обучать другого преемника вместо неё. Талантливый и амбициозный получит свою награду, остальные же будут жрать грязь.



Конфликт обостряет навыки и делает ситха сильнее.

*Оби-Ван убил одного ситха на Набу. Думаю, мы могли закончить это всё, уничтожив и Дуку тоже.* – Квай-Гон

# Месть ситхов

Согласно Правилу двух, ситхи концентрируют власть на одном учителе и на одном ученике, чтобы однажды мы предстали перед джедаями. В конце концов, мы отомстим.

Галактическая цивилизация – пустой звук, если она испытывает недостаток лидерства. Имея ясный взор и средства, чтобы узаконить его, ситхский режим мог сотворить великие чудеса вопреки естественным законам тишины, покоя и разрушения. Каан был дураком, но он был прав в одном: законы сегодняшней Республики только поощряют эти хаотические силы, и лишь ситхский путь ведёт к обладанию ими.

Мой взгляд на галактику под управлением ситхов.

Путь джедаев проповедует мир и гармонию. Но если бы всем, к чему мы стремились, была гармония, тогда разумные существа всё ещё ковыряли бы гниющие пни деревьев в поисках еды. Тёмная сторона Силы и даёт, и руководит. Чтобы продвигать само понятие «ситх», нужно бороться с теми, кто жаждет сдержать прогресс. Ты и те, кто следуют за тобой, создаёте арсенал из могущества Тёмной стороны. Наступит день, и он будет содержать достаточно мощи, чтоб уничтожить джедаев и даст Силе цель.

Помните Кодекс ситхов: *Нет покоя, есть страсть*. При создании нового режима, ситхи нанесут поражение самодовольству джедаев. И то, что мы создадим, будет великолепно!

*Этот джедай не выжил. Мастер Винду и мастер Тода кое о чём догадывались, но всё же не смогли выстоять против меня. Надолго отсроченная месть Дарта Бэйна стала моей личной победой.* – Тоброт Мол

*Палпатин пал. Мой отец победил зло своего учителя. Я стал свидетелем возвращения джедая, который сражался в Войнах клонов, и я знаю, что он обрёл покой в Светлой стороне Силы.* – Люк

# РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Я уже говорил, что Сила – это яд. Поскольку ты – повелитель ситхов, то понимаешь правду моих слов. Ты не можешь делиться нашей властью! Ты должен держать не только ситхов в числе, но и себя в хорошей физической форме. Самое безупречное выражение победы приходит во время боя. Я не позволю моему наследию стать затёртой копией копии. Эти страницы содержат всё, что ты должен знать, если хочешь сразить врага световым мечом или Силой. Не полагайся исключительно на наставления своего учителя. Изучи эти записи, выпей их знания из самого источника.

# Конструкция светового меча

Световой меч – это орудие повелителя ситхов. В умелых руках он является продолжением твоего тела, конечностью, которой не требуется сознательная мысль для передвижения или позиционирования. Если вдруг ты потерял световой меч, то, должно быть, почувствовал что-то вроде ампутации.

Я любил ходить на грани во время боя, но это – страстное желание ситха. Красные лезвия слабее и именно ОНИ подводят. Так или иначе, джедаи не любят синтетические кристаллы, хотя бы потому, что они не такие красивые, как кристаллы с планеты Илум.

Квос

Джедаи тоже носят световые мечи. Они собирают кристаллы для своих мечей в пещерах. Однако ситхи долго имели превосходящую альтернативу. Необработанные компоненты запекаются в печи. Из них получается искусственный кристалл, который проецирует яркое энергетическое тёмно-красное лезвие.

Удаление остатков из получившегося ситхского кристалла.

Поскольку этот искусственный кристалл выкован с помощью Тёмной стороны, он содержит сущность твоей воли. Знай, что твоё красное лезвие сильнее и может пробить зелёные и синие лезвия джедаев! Такие результаты доказывают, что нечто личное превосходит всё обыденное.

Вот, что стало в джедаии – просто жалкие и слабые.

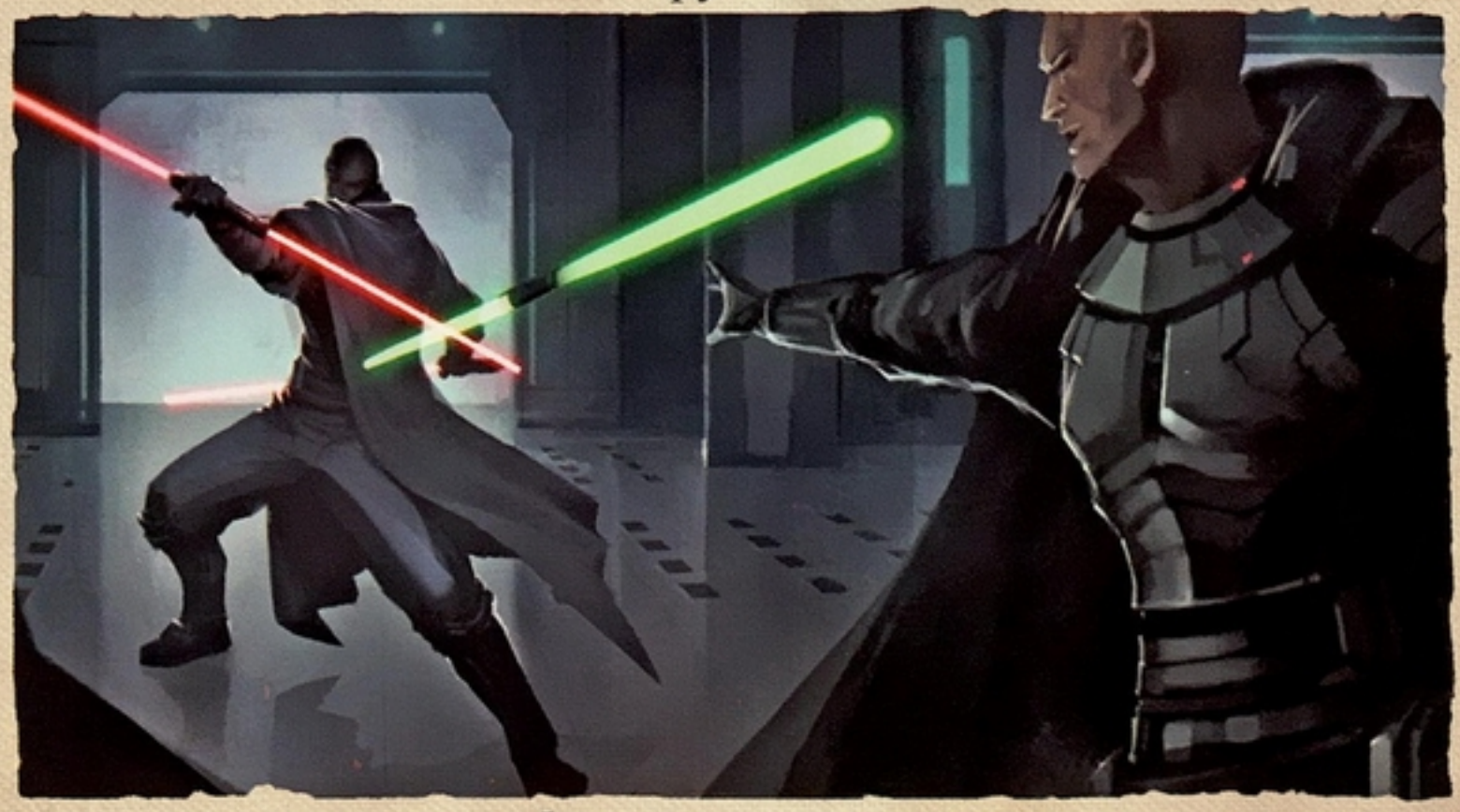
Световой меч – это механическая вещь, но я полагаю, что применение природных кристаллов помогает объединить меч с Живой Силой. – Люк

# Разновидности ситхских световых мечей

Остальные компоненты светового меча можно собрать как из самых обычных материалов, так и из редчайших металлов. Это не имеет большого значения, т.к. кристаллическая сердцевина меча была выкована твоей волей. Остальные элементы – энергетическая ячейка, матрица эмиттера, магнитное кольцо эмиттера или фокусирующая линза – размещаются вокруг красного кристалла в середине рукоятки. Этот кристалл – специальный, а все остальные элементы заменимы. Можешь использовать одни, ставить другие, но всегда будь уверен, что кристалл и лезвие по-прежнему ярки и сильны.

В зависимости от выбранного тобой стиля боя в рукоять меча можно вносить некие новшества, которые будут тебе помогать. Не нужно заботиться о церемониях, только – о результатах. Если новшества работают, не смущайся использовать их. Если они совсем бесполезные – избавься от них немедленно.

**Фиксация лезвия**: маленькая задвижка возле кнопки активации. Она даёт возможность оставить меч активированным даже после того, как он покинул твою руку. Это полезно для броска меча, но может быть опасным, если световой меч выпал из рук или выбит толчком Силы.



Фиксация лезвия позволяет тебе использовать меч в качестве метательного копья.

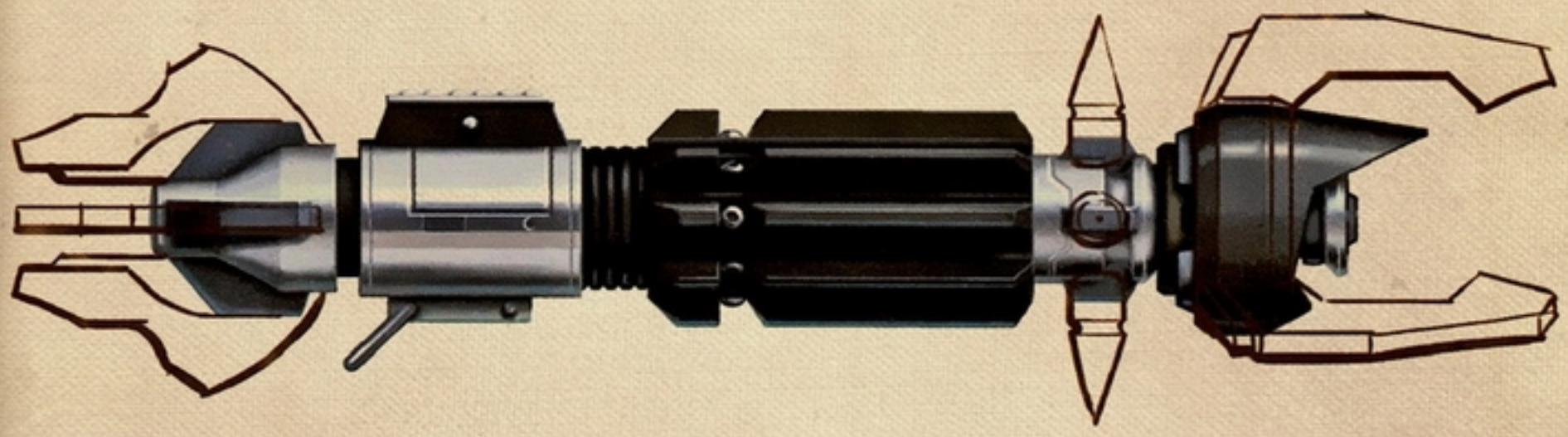
Эти вариации рукояти меча очень интересны. Стрин, один из моих образцовых студентов, сделал скрытую ячейку в своей рукоятке, чтобы прятать там республиканские кредиты.

– Люк

**Рукоять с датчиком давления**: Этот компонент заменяет кнопку активации и способствует включению светового меча лишь когда находится в руках. Если ты настроишь датчик давления под свою уникальную ДНК, то будешь единственным, кто сможет активировать его.

**Активация Силой**: При такой конфигурации цепь, замыкающая энергетическую ячейку с кристаллом, может быть замкнута одной твоей ментальной энергией. Только ты можешь использовать такой световой меч. Но если отвлечёшься во время боя, то лезвие может стать нестабильным.

**Рукоятка из бескара**: Бескар – материал, также известный, как мандалорское железо, является стойким к удару световым мечом. Он чрезвычайно редок, но если ты захочешь включить его в конструкцию рукоятки, то он мог бы помочь деактивировать джедайский меч.



Световые мечи должны быть оснащены вот такими гардами для защиты рук, а если прикрепить и шипы, то можно их использовать для колотых ударов.

– Вос

# Бой на световых мечах

Джедаи практикуют шесть форм боя на световых мечах. Всё это – пустая трата времени. Нет никакой потребности повелителю ситхов изучать стили, которые не задействуют его гнев. Сражение должно закончиться быстро. В разных ситуациях ему нужно уметь определять, как быстро убить противника, и выбирать наиболее эффективный метод.

Есть две ключевых формы боя на световых мечах, которыми должен владеть ситх: Мощный стиль и Быстрый стиль. Последний акцентирует своё внимание на ловком маневрировании, скорости, точности и акробатике. С некоторыми исключениями – тактики моего собственного ученика – Быстрый стиль редко подходит для ситхов. Тёмная сторона снабжает нас силой, и эта сила должна использоваться. Ненависть делает нас сильными.

Мощный стиль называется *джем-со* – древняя философия, требующая комбинирования собственной массы тела, веса и силы мышц с возбуждающей долей гнева в таком сочетании, чтобы нанесённые тобой удары имели достаточно силы для сокрушения брони.

Мощный стиль подходит только сильным.

Мой стиль боя – это некий гибрид, но, как я сейчас понимаю, он основан на стиле, который джедаи Называют Формой V. Даже их самые агрессивные стили делают акцент На защите, в то время как ситхи пекутся только о нападении.
– Люк

Если использовать *джем-со* для защиты, атаки оппонента оборачиваются против него самого. При отклонении лезвия под уязвимым углом ты приблизишься к противнику достаточно близко, чтобы нанести рубящий удар мечом или локтём в лицо. Отклонение удара также может заставить противника скрестить ваши лезвия, что может сыграть тебе на руку и выиграть бой при помощи силы рук и мощи ненависти.

У ситхов всё – смертельное оружие. Нет никакой потребности убивать. Если я кого-нибудь сваливаю, то он остаётся лежать.
К Вос

Другой подвид Мощного стиля – *шиен* или отражение бластерного огня. При применении этой защиты некоторые используют обратный хват рукоятки светового меча. Ситхский *шиен* нужно использовать только в качестве временной меры – сократить дистанцию со своим противником для досягаемости его мечом или перегруппироваться после очередного убийства и выбора своей следующей цели. Отклонение выстрелов обратно в нападавших может стать полезным, но знай, что эта тактика растрачивает твои физические силы.

Любую боевую обстановку или стиль можно усилить при помощи *дун-моч.* Эта же тактика использует насмешки и словесные оскорбления для подавления воли твоего врага. Требуется лишь несколько слов, чтобы пробудить в противнике неуверенность в себе и использовать её для манипуляции им.

Дун-моч может иметь и обратную сторону, если он спровоцирует противника на слепую ярость. А ярость склоняет твоего противника на Тёмную сторону, которая сама себе хозяйка.

Мастер Драллиг обучает этой форме боя, и я думаю, что мастер Винду создал свой стиль на базе этой. Он назвал её «Ваападом» точно так же, как и ситхский учитель Бэйна. Может ли мастер Винду быть...? А! Надо будет за ним понаблюдать.

Есть ещё и третий стиль, но чрезвычайно трудный в освоении. Он называется *Джуйо* или, как вскользь упомянул мой учитель фехтования, Ваапад. Это стиль, который запрещают глупые джедаи. Его ключевая основа та же самая, что и наше основное понятие: не покой, а эмоции приведут к победе. При применении *Джуйо* ты должен отдать себя чувствам, которые ты испытываешь в разгаре сражения: ненависть к твоим врагам, ярость по отношению к их поступкам и страх того, что они смогут победить. Да, страх. Глупо скрывать эту эмоцию гордыней. Страх смерти, страх потери и страх беспорядка – основные движущие мотивы. Страх хорошо может служить в качестве подпитки.

*Джуйо* основан на быстрых ударах и непредсказуемых атаках, но ты полностью не освоишь этот стиль, если твои эмоции не разжигают чувств и не усиливают способностей. Но не иди бездумно на поводу у эмоций. Ты – повелитель ситхов, а не животное. Если ты выберешь себе цель и пробьёшься через туннель гнева, то познаешь превосходство. В этот момент ты являешься совершенным существом и не можешь быть сражён – ты наконец-то отдался в объятия *Джуйо*.

Квос

Если повелители ситхов сразу же не сокрушат врага, большинство из них, в конечном счёте, проиграют дуэль. Без покоя вы не можете держать разум чистым. Без покоя вы забываете саму технику. – Люк

*Джуйо* – это полное самообладание, а не его потеря.

# Применение светового посоха

Двухклинковый меч или световой посох известен как ситхское оружие ещё со времён Экзара Куна. Я обучался у Каз'има, мастера клинка, и узнал его секреты. Это оружие трудно в освоении.

Посох может быть сконструирован как одна большая рукоять или может представлять собой два соединённых меж собой односторонних меча, которые, в свою очередь, могут разъединяться для двуручного боя. Это лучшее оружие для широких взмахов; при этом рукоять придерживается близко к телу. Оно требует устойчивой позиции и двуручного хвата. Наносимые себе повреждения во время тренировок, вероятно, раскроют новичкам недостатки их техники. Наказание может быть великим учителем.

Ситхское оружие? Джедаи постоянно его используют. Вот, например, мастер Геллерик и... я думаю, что да. Возможно, это ситхское оружие.
Квос

Световой посох в разобранном и собранном виде.

Это и ЕСТЬ ситхское оружие, но вполне пригодное для варваров среди нас.

Пусть тебя не собьёт с толку мысль, будто ты владеешь двумя одиночными клинками. Лезвия связаны между собой. Если ты знаешь позицию одного, то знаешь и второго. В то время как оба лезвия находятся в движении, ты можешь деактивировать одно и ошарашить врага выпадом или парированием удара одностороннего меча.

Посох идеально подходит как для уничтожения большого количества противников, так и для защиты от бластерного огня. Широкий энергетический барьер, созданный вращающимся посохом, непроницаем, если он создан опытным повелителем ситхов – тем, кто обладает прогнозирующей способностью рассчитывать время и ощущать вектор угрозы. Но этот тип защиты должен использоваться лишь временно, чтоб сократить расстояние между тобой и противником для нанесения смертельного удара.

В умелых руках посох удваивает угрозу, исходящую от светового меча.

Не думай, что ты должен изучить абсолютно всё у своего учителя или, что должен каждый урок вбивать в голову своего ученика. Айлонская Нова-гвардия, моргукаи-никто и убийцы-сеюджи* – все эти существа вознесли бой в ранг искусства. Нанимай тех, кто может оказаться полезным для твоего боевого образования или в качестве убийц и охраны. Среди них ищи тех, кто явно наделён Силой – они могут стать твоими помощниками или сырьём, из которого ты сможешь вылепить себе следующего ученика. Однако если они узнают от тебя больше, чем тебе хотелось бы – убей их.

# Доспехи ситхов

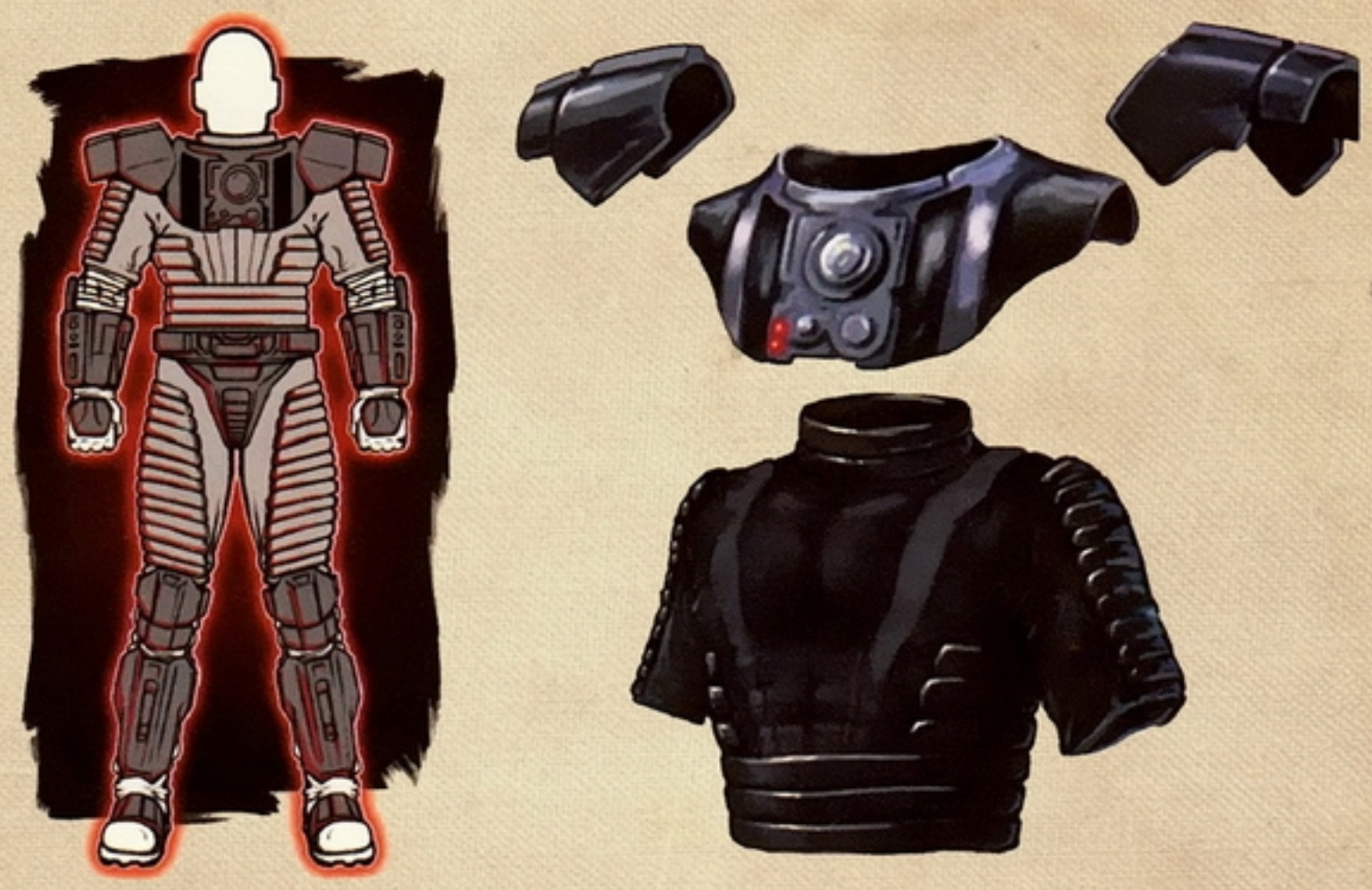
В войне против джедаев изобретения для рукопашного боя пережили большой прогресс по обеим сторонам баррикад. Оружейники постоянно улучшали свои изделия, в то время как технология создания световых мечей оставалась неизменной. К концу войны полностью бронированный джедайский падаван мог столкнуться с ситхом-мародёром и пережить первое сражение. Ношение брони требует понимания двух вещей: как убить бронированного противника и как использовать броню, чтобы защитить себя от контратак. Первое приходит с боевой практикой. Второе требует разбираться в материалах брони, которые могут противостоять удару светового меча, не сковывая при этом движения своего владельца.

Если ты привык вести бой без брони, то лучше начать с **кольчуги**. Этот материал состоит из металлических петель, сохраняющих гибкость. Кольчуга может использоваться в качестве формы одежды или накидки. Она защищает от кислот и огня. Она способна даже рассеять энергию бластерных выстрелов, но не сможет нейтрализовать их кинетический удар. Точечный удар световым мечом может прожечь кольчугу, но от скользящих ударов она защитит.

**Бескар'кандар** – это защитные пластины брони из мандалорского железа. И хотя они почти полностью устойчивы к воздействию светового меча, они имеют чрезвычайно большой вес и требуют от владельца использовать боевые позиции Мощного стиля или *джем-со*.

Кортозис – ещё один материал, противостоящий световому мечу, но мой опыт подсказывает, что он затмит ваши чувства и понимание битвы. Я предпочитаю сражаться без отягощений. – Люк

*Орбалисковая броня причиняет постоянную боль своему хозяину. Ей обучаемый юноша в качестве тёмного подмастерья, не смог совладать*



Тёмная броня повелителя Эрадикуса, оружейника Дарта Руина.

Уникальные ситхские доспехи – **Тёмная броня** – бронепластины, насыщенные Тёмной стороной с помощью алхимии ситхов. Эти когда-то редкие доспехи изготовлялись в мастерских ситхскими оружейниками во время последней войны. Многие из них после сражений стали трофеями для любителей поживиться. Тёмную броню наверняка можно найти у спекулянтов чёрного рынка. Если так и есть, то это нужно исправить, а те, кто стремится нажиться на нашем наследии, должны быть уничтожены.

**Орбалисковая** броня весьма устойчива к световым мечам и может сослужить прекрасную службу в качестве защитного покрова. Я лично имел опыт применения этих причудливых доспехов. Эти паразиты размножаются в гробницах луны Дксун. Если они попали на кожу, то сразу же впиваются в неё своими жвалами, питаясь энергией Силы своего хозяина и выпуская в его тело адреналин. Уже впившись в чьё-то тело, они практически не могут быть удалены.

Защиту, которую даёт броня, можно усилить ручным щитом. Полированный щит из бескара можно использовать ещё и как оружие ближнего боя. Его края можно заточить как бритву для нанесения резаных ран или совершения убийства.

# Битва с применением Тёмной стороны

Ты – повелитель ситхов, а не просто боец, умеющий держать меч в руках. Сила снабдила тебя инструментами для сокрушения врагов. Во время битвы Тёмная сторона заползает тебе под кожу и электризует воздух вокруг. Если в таких ситуациях ты не способен управлять Силой, то недостоин быть ситхом.

Есть три группы боевых техник и приёмов Силы, которые используют Тёмную сторону: Наступление, Тело и Сознание. Обучись всем трём. Выучи, какую из них лучше применить в яростной схватке, и передай своему ученику то, что тебе удалось разузнать. Ни одна из них не должна использоваться для твоей личной выгоды. Помни, Орден ситхов намного важнее, чем один повелитель.

**Наступление** включает в себя приёмы пользования Силой наряду со спешными, динамическими приёмами боя на световых мечах. Все они требуют относительно небольших усилий, так что легко могут быть применены в любой момент. Воспринимай Наступление как кинжал, припасённый в резерве для фатального удара. Приёмы Наступления включают в себя:

**Удар**: кинетическая волна, проецируемая из твоей руки или даже головы, которая может сбить одного врага или раскидать в разные стороны целую группу.

**Удушье**: захват телекинезом, который при сосредоточении на шее врага может перехватить дыхание и переломить позвоночник. Это требует большей концентрации, чем Удар, и напрямую зависит от сжатия кулака свободной руки. Шея – лёгкая цель из-за своей хрупкости, но сильнейшие адепты Силы могут сокрушить всё тело, включая даже броню.

*Настоящий мастер этого приёма сможет разорвать целый топливный бак или искорёжить корпус звёздного разрушителя.*

Толчок Силы – могучий оборонительный приём и совсем необязательно относится к Тёмной стороне. Сбить с ног своих противников всегда лучше, чем лишить их жизни. – Люк

Удушье может легко поднять врага над землёй.

Невозможно, но я пытаюсь это выполнить.

**Инерция**: твоё тело выполняет быстрые подпитываемые Силой движения, стремительно меняет траекторию, напоминая собой трескающий разряд электричества в подвешенном состоянии. Это может очень удивить твоего врага и сделать твои шаги непредсказуемыми.

Ну хорошо, пытался. Повредил себе плечо.

К Вос

**Ослепление**: вспышка энергии Силы, которая поражает глазные нервы врага и на мгновение ослепляет его.

**Бросок**: приём Силы, с помощью которого ты можешь управлять своим световым мечом во время его метания. Ты можешь отправить меч во вращающийся полёт по группам засевших в засаде врагам и вернуть обратно себе в руки. С некими корректировками этот приём может также использоваться для прицеливания и усиления скорости любого брошенного объекта вроде камня или теплового детонатора.

Вторая группа техник, Тело охватывает те способности, которые происходят от Живой Силы. Они зарождаются в твоих собственных клетках и затрагивают физические структуры остальных существ. Именно поэтому любой кибернетический имплантат или любое усовершенствование организма препятствуют тебе применять технику Тела. Это не твоя оплошность, это закон Живой Силы. Приёмы Тёмной стороны разрушают физическую оболочку, но есть возможность хотя бы уравновесить масштабы этих разрушений, выкачав жизненную энергию из других живых существ для поддержания собственной жизни.

**Молния**: техника, которая извергает электрические разряды из кончиков твоих пальцев. Это воплощение твоего гнева, которое может сокрушить дух твоего врага. Молнии словно змеевидные создания ползают по коже и вызывают волны агоний во внутренних органах. Непрерывное подвергание ударами молний может сжарить плоть, превратить в известь скелет и остановить сердце.

**Конвекция**: концентрация энергии Силы, которая делает твои кулаки горячими, даже поднимает их температуру до обжигающей, но не причиняет тебе серьёзного вреда. Нанесение ударов врагу такими кулаками может оставить на коже волдыри и поджечь одежду.

**Криокинез**: высасывание энергетической сущности из живого существа, после чего остаётся лишь обмороженный труп. Хотя этот приём и лишает тело существа тепловой энергии, её невозможно использовать для собственных нужд.

Приёмы ситхов наносят сильный вред не только их жертвам, но и им самим. Тёмная сторона разрушает всё, чего только касается. Мне трудно понять, почему живые существа знают об этом и всё равно выбирают данный путь. – Люк

Жертвы, уничтоженные Конвекцией, Молнией и Криокинезом.

*Галактика переполнена живыми существами. Миллиарды умирают каждый миг. В моём убежище на Биссе жизненная сила населяющих эту планету колонистов, наполняла энергетический сосуд для моих экспериментов над Тёмной стороной.*

**Высасывание жизненной энергии**: Это деликатная процедура, которая вытягивает жизненные силы другого существа и перекачивает их в твоё тело. Её чрезвычайно трудно использовать во время боя. Свои истоки берёт из учений Зилешиля Богохульника, представленных в голокроне Дарта Ревана.

**Поле смерти**: неудержимое сосредоточение энергии Тёмной стороны, формируемое в виде кокона из твоей агрессии. Любое живое существо, которое попадёт в это поле, превратится в высушенную оболочку. Поле подчиняется твоей воле, но всё равно будет пытаться поглотить и тебя.

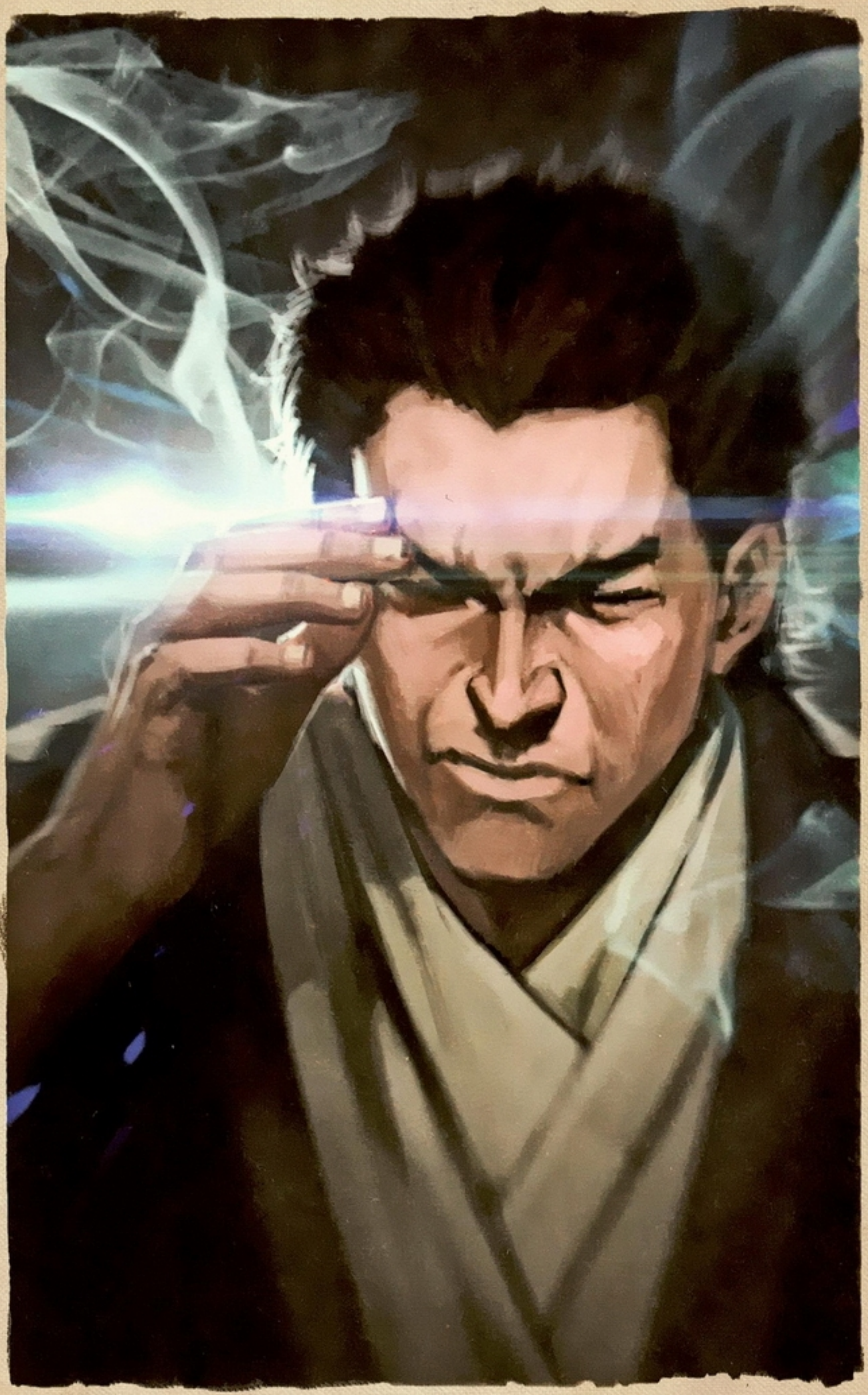
Третья группа техник и приёмов, Сознание охватывает способности, происходящие из Единой Силы. Они работают в абсолютно ином плане, чем физический – в царстве разума и памяти.

Приёмы Сознания требуют интенсивной концентрации и чрезмерного мысленного напряжения. Здесь тебе поможет не физическая сила, а чистый разум.

*Также можно использовать телепатическую связь, чтобы успокоить кого-то или убедить. Типичная натура ситхов – видеть во всём только плохое.*
*– Люк*

**Ментальный осколок**: лучина психической боли, направляемая из твоего сознания в мозг врага. Если твоё нападение оказалось успешным, сильная боль оставит противника уязвимым для удара световым мечом. Ментальную защиту от этого приёма очень трудно установить, но успех на поражение врага увеличится, если вместе и ним используются словесные выпады техники *дун-моч*.

**Пробег по воспоминаниям**: канал, который может открыть тебе сознание врага и заставить его вновь пережить трагические события или оскорбительные моменты его жизни, нагромождая тяжестью слоёв позора и стыда. Если использовать раз за разом эту технику, Пробег может стать изощрённым методом допроса. Он был позаимствован у Гильдии справедливости, которая яро жаждет раскрытий чужих грехов.



Ментальный осколок нацеливается на опасения и сомнения врага, подавляя затем его волю.

Как и большинство ментальных техник, эта наиболее подходит против слабовольных противников.

Чтобы стимулировать страх, нужно всего лишь показать жертве лицо бесконечности.

**Ненависть**: Метод концентрирования твоего внутреннего огня, который разжигается насилием, отвращением и страхом, и тогда он горит с раскалённой докрасна насыщенностью. Когда эта печь растоплена, ты начинаешь излучать ощутимые волны ненависти, напрочь подавляющие чужой разум.

Подумать только, но это техника джедаев! По крайней мере, об этом мне говорил мастер Кот.

**Страх**: Простая умственная манипуляция, вызывающая страх в чужом сознании. Затем эта основная эмоция перерастает в ужас и, в конечном счёте, в безумие. Подопытная жертва будет яро стараться выставить любую защиту.

**Краситорн**: Техника, которая даёт возможность блокировать сознание от посторонних восприятий. Тайна преодоления физической боли кроется в эмоциональном сознании. Мастер этой техники может вынести любую пытку и противостоять любому урону.

КВос

# Дикая Сила

от Матери Тальзин

# Письмена Ночных сестёр

Сёстры мои, Галактика стала с нами считаться, и сильные мира сего станут платить нам за наше служение. Наше мастерство авлается совершенным, отточенным на диких животных Датомира.

Наиболее опытные из нас остават этот мир, чтобы служить телохранителями и охотниками тем, кто в этом нуждается. Это принесет процветание вашим сёстрам и славу лично вам.

Но пока вас здесь не будет, не забывайте, что дал вам Датомир. Несмотря на холод и пустоту космоса, дикая местность Датомира остаётся пышной и богатой. Могут пройти годы, прежде чем вы вернётесь назад, так что никогда не забывайте место, где вы родились и воспитывались – вы всегда будете Ночными сёстрами.

Среди разных существ Галактики вы столкнётесь с множеством верований, и почти все из них утверждают, что именно они авлаются истинными. Не все из этих противоречивых путей авлаются правдивыми – просто НИ ОДИН из них не авлается таковым. Это вновь подтверждает дикая магия дочерей Аллии. Ею насыщена вся Галактика, она влияет на другие традиции, приверженцы которых даже не подозревают этого. Наша магия берёт свои силы из единственного неистощимого источника – жизненной паутины Датомира.

Я была и шаманом, и главой клана Ночных сестёр на протяжении многих лет. Большинство из вас никогда не знало иной роли. Через мои глаза и руки духи поддерживали связь с нашим миром. Это основная позиция Ночных сестёр: мир духов существует параллельно нашему. Там пребывают души животных, силы природы и наши предки. Но всё же он управлается сущностями женских и мужских энергий.

Духи дарят плодородие нашему племени, посещают нас, когда болезнь и смерть настигают одну из наших сестёр, а также забирают души умерших.

Однако лишь здесь, на Датомире, два параллельных мира сходятся достаточно близко, чтобы мы смогли увидеть их, и лишь здесь существует посредник, готовый действовать в интересах племени. Шаман Ночных сестёр может пересечь грань снов и смерти и передать послание из мира мёртвых в мир живых.

Глаз шамана способен воспринимать два мира сразу.

Ни мой учитель Кай Нарек, ни граф Дуку, ни жители Раттатака не верили в существование духов. Боюсь, что из-за своего рвения стать кем-то другим я забыла правду детства.

Впервые духи призвали меня, когда я лежма дрожала от холода, с головой окунувшись в страдания, рожала свою первую дочь. То была грань между жизнью и смертью, освещённая четырьма лунами Датомира, когда я отчётливо разгладела характерные пейзажи двух миров. Именно тогда я усвоила, как устроены живые существа – они не более чем физические тени своих душ, а души всё равно продолжают жить даже после смерти этих теней.

Духи дарят своё благословение.

Я прошла испытание. Духи восстановили моё здоровье, и я охотно стала их проводником. Они скрываются в складках моего плаща, когда я иду, и эхом отражаются в моих словах, когда я говорю. Эти письмена – не просто излагаемые мною слова, а указания, отдаваемые духами. Оспорите мои полномочия – оспорите саму жизнь!

Я провёл достаточно времени среди ведьм Датомира,
но я никогда не понимал до конца верования
Ночных сестёр. Они готовы продать свои таланты тем,
кто больше заплатит, но это никоим образом не
поколеблет их веру. – Люк

# Живая Сила и Тёмная сторона

Некоторые группы существ, вроде ситхов и джедаев, используют странные сухие термины для описания принципов духов. Они твердят о Единой и Живой Силе, о Светлой и о Тёмной её стороне. Нам следует простить их за такое невежество, так как они не являются шаманами Датомира. Их лидеры не могут принять подобных идей, пережив при этом критику, схожую с моей.

Нет никакой потребности в разделении на так называемую Живую Силу и Единую Силу. Каждая из них – это проявление Божественных Близнецов; они обе одинаково ясны и полны изобилия. Подобная классификация на Светлую и Тёмную стороны просто ересь. Разве убийство – зло? Будут ли ответившие "Да" удовлетворены, когда все хищники станут голодать, дабы скот мог свободно пастись, – чтобы попросту умереть от голода? А не является ли это бескровной утопией, проповедуемой моральным кодексом джедаев?

Ночные сёстры знают, что джедаи называют Тёмной стороной саму сущность жизни. Даже у нас некоторые кланы ведьм делают ту же ошибку, что и джедаи – они игнорируют голоса духов, которые призывают к кровопролитию и называют это злом. Сёстры мои, не забивайте себе голову Светлой или Тёмной стороной. Это понятия чужеземцев!

Наши способности были дарованы нам духами. Крылатая Богиня и клыкастый Бог наделяют покорной и агрессивной энергией каждое создание, которое живёт и дышит. Вы предпочтёте отрицать самих себя? Не ограничивайте свои возможности, повинуясь вымышленным законам.

*Ночные сёстры никогда не достигали власти в масштабах галактики, потому что они никогда не принимали пути саморазвития. Отказываясь признавать Тёмную сторону, они не могли полностью отдаться ей и достигнуть истинной власти.*

*Такое сравнение неприемлемо. Да, в природе ЕСТЬ понятие смерти, но также есть и понятие баланса. Ошибка Тёмной стороны состоит в том, что она ведёт к эгоистичному захвату власти. Дисбаланс причиняет вред миллионам.*

*– Люк*

# История Датомира

Откуда мы знаем, что наш родной мир уникален среди всех планет в космосе? У меня – глаза шамана, и я видела доказательство тому. В наших лесах я видела путешествие духов из одного мира в другой с помощью дымной связи. Если вы изучите истории чужеземцев, то лишь найдёте подтверждение моих слов. Согласно известным записям, великие цивилизации всегда тянулись к Датомиру.

Группы роа-кви, которые охотятся на опушке кустарников дёгтевых ям, являются примитивными потомками когда-то интеллектуально развитых созданий под названием "ква". В своё время они имели покровительство духов. Ква построили Врата Бесконечности для путешествий к другим звёздам, но их механизмы создавали неестественные пустоты в пространстве и нанесли вред Датомиру. Разгневавшись, духи призвали империю Раката, чтобы уничтожить ква. Духи вернули ква обратно к примитивному существованию, чтобы они никогда не могли использовать высокоразвитые технологии.

Руины Врат Бесконечности в храме Коротас.

*Врата Бесконечности ныне бездействуют, но всё ещё находятся в рабочем состоянии. Однажды до Войн клонов группа Ночных сестёр пыталась их активировать. Моя Империя должна захватить эту технологию, чтобы вычислить масштабы путешествий по телепортационным маршрутам ква.*

На протяжении тысячелетий ради своих целей духи призывали многих на Датомир. Пэсиане прибыли сюда строить жилища и обзаводиться потомством. Так же поступили и ситхи. Они почувствовали дикую силу Датомира, но не смогли охватить её истинных масштабов.

Многие годы спустя ситхи отказались от своих академий на Датомире, а джедаи сослали сюда одного из своих. Вы знаете её под именем Аллия – мать всех ведьм. Она заручилась покровительством духов, а её дочери стали первыми разумными существами, использующими их дикую магию.

Прибытие Матери Аллии на Датомир.

Столетиями позже джедаи вернулись. Их большое тренировочное судно "Чу'унтор" пристало к нашим берегам, а джедаи, которые прибыли сюда сделать планету цивилизованной, не смогли сравниться с нашей силой. Даже их мастер Йода, сильнейший из всех джедаев, отказался от этой награды и сбежал.

Немногие прилетали на Датомир с тех пор. После поражения Матери Залем а объединила кланы и Ночные сёстры распространились по всей галактике. Выполняя миссии и служа другим, мы даём галактике знать о наших методах, а остальным навязываем волю духов.

Ещё ребёнком я была отдана преступнику Хэл'стэду. Это тоже была воля духов, Мать? Я очень часто сомневаюсь в этом.

Я слышал эту историю в нескольких иных вариантах. Йода заключил перемирие с Матерью Релл и мирно покинул место кораблекрушения. И она определённо не была Ночной сестрой.

– Люк

# История Ночных сестёр

Родиться на Датомире – это благословение и одновременно бремя. Мы – народ, наделённый покровительством духов, и многое ожидается от нас. Мы не должны загрязнать нашу обитель отходами технологий. Мы должны повиноваться Матерям и шаманам наших кланов. Мы должны уважать ритуалы, которые связывают физические и духовные миры. С существованием таких простых правил весьма неутешительно, что столь многие ведьмы не сумели повиноваться им.

Письмена Аллии гласят, что выбравшие невежество никогда не познают величия, а тот, кто боится смерти, никогда не достигнет власти. Но после смерти Аллии некоторые из её дочерей, возможно, в чьих жилах течёт разбавленная кровь джедаев, добавили к словам своей матери термины "добро" и "зло". В последние моменты её жизни они потребовали, чтобы Аллия поддержала это богохульство. Они назвали эти изменённые письмена "Книгой законов".

Не принявшие новые учения и почитавшие далее истинные утверждения Аллии стали первыми Ночными сёстрами. Из-за своих верований наши предки, Ночные сёстры, были попросту изгнаны из своих кланов. Но среди своих сторонников они пользовались восстановленными оригинальными записями учений Аллии – трактовками баланса физического и духовного миров. Им дали название "Книга теней". В прошлом существовали конкурирующие кланы Ночных сестёр, каждый во главе с Матерью и шаманом, кроме случаев, где два титула носил один человек. Но я объединила своих враждующих сестёр в один – единственный клан.

*Я планирую построить имперскую орбитальную станцию над Датомиром и тюрьму на его поверхности. Будет любопытно посмотреть, что же предпримут Ночные сёстры. Мне будет чем их сдержать, если вдруг им вздумается сбежать оттуда.*

Духи говорят через Мать клана, раскрывая мудрость Книги теней.

Каждая ведьма Датомира знает, что мужчины испытывают недостаток способностей, которыми обладают женщины для балансирования между зовом Близнецов: крылатой Богини и клыкастого Бога. Мужчины проще по своей натуре, они больше похожи на животных. Мы чтим наших Ночных братьев, но считаем, что они служат духам лучше, когда остаются в изоляции. В прошлом другие кланы содержали мужчин в качестве служащих или рабов, но наши Ночные братья остаются порознь, пока не потребуется обратное. В группе они свободно развивают свою мужскую энергию подобно взаимосвязанной структуре и направляют её в боевые искусства.

Ночные братья достаточно хорошие бойцы, но пользы от них немного, пока они сидят в изоляции. Их можно обучить гораздо большему под прямой опекой Ночных сестёр.

# Крылатая Богиня...

В мире духов крылатая Богиня имеет облик белоснежного грифона. Именно она управляет плодородием и ростом, и именно она выступает посредником в урегулировании споров между враждующими сторонами. Она знает всё, что было, и всё, что будет.

Управление крылатой Богиней приносит в материальный мир множество ихора. Он появляется в виде зелёного дыма, которому можно придать физическую форму и массу. Всё зависит от опыта шамана, такого, например, как я.

Опытный шаман может создавать материальные объекты из свежего ихора. Они никуда не исчезают и способны принимать различные формы, например, превращаться в копья или в кубки чёрного отварного корня. Для гадания по стеклу нужно при помощи ихора создать сферу и заглянуть в её глубины. Гадание даёт шаману увидеть события, происходящие любой части галактики. Предсказание или Сердце тени показывает варианты возможного будущего. С помощью этого искусства я уже знала о падении империй ещё до их становлений и о том, как защитить Ночных сестёр от стремящихся нажиться на них.

Используя магию, ихор можно воплотить в живую воду для исцеления ран или для восстановления воспоминаний. Подкрепив колдовство пением магических заклинаний опытных помощниц, я могу использовать ихор для омоложения почти мёртвого тела путём убеждения раненого духа выйти из сна.

Гипноз – ещё один подарок, даруемый ихором духов. Эта сила позволяет шаману подавить разум более слабых, чем он сам – чужеземцев и в особенности мужчин.

*Только такой шаман, как Мать Пальзин, в состоянии создавать объекты из духов. Я пробовала и не преуспела. Овладеть этим искусством, всегда будет приятно при оружии.* – Вигфрид

*Предсказание будущего – это аспект Единой Силы, но Йода предупреждал меня, что будущее находится в постоянном движении. Мы имеем достаточно сил, чтобы вершить собственную судьбу.* – Люк

Чистая нить ихора, вытянутая из другого мира.

Прикосновение кончика пальца ко лбу жертвы вызывает нечто наподобие транса и не оставляет жертве сил сопротивляться вашим приказам.

Другая форма контроля над жертвой достигается через её маленькую копию с прядью волос и при помощи наполненного до краёв бурлящего котла с живой водой. Эту примитивную фигурку можно протыкать деревянными иглами или ослаблять вредными испарениями. Любой вред, нанесённый фигурке, будет чувствовать жертва, на которую она похожа. Но ничто не даётся просто так. Усилия, приложенные шаманом для сотворения такого количества ихора, вызывают истощение.

Я не желаю тревожить крылатую Богиню бесконечными просьбами, но во времена серьёзной беды я использовала магический призыв для вызова духов. Если ритуал выполнен правильно, в поле зрения появятся призраки давно павших воинов. Сначала поднимется внезапный порыв ветра, а затем со всех сторон они начинают атаковать свою цель пронзительным визгом.

# Клыкастый Бог

В мире духов клыкастый Бог имеет вид чёрной горгульи. Он повелевает мужеством и охотой, а также передаёт запахи, звуки и вкус. Он – неотъемлемый оппонент крылатой Богини, но также важен для управления миром духов. Поскольку вы – Ночные сёстры, то черпаете свои силы из обоих источников и таким образом сохраняете баланс этих универсальных энергий.

Магия клыкастого Бога настолько сильна, что её использование может разорвать мелкие кровеносные сосуды в наших физических телах, вызывая предательские синяки на щеках и вокруг глаз. Когда-то пассивными ведьмами, уважавшими Книгу законов, это считалось позорными шрамами. На самом деле это – знаки чести. Наша традиция татуировать лица постоянно напоминает нам это и объявляет всей галактике, что мы – Ночные сёстры. И даже когда наши Ночные братья остаются порознь, татуировки на их грудях и лицах дают понять, что они – наши воины и часть нашей семьи.

Преданность клану и победы воина, запечатлённые на коже.

Все эти способности исходят из Живой Силы. Это источник позитивной энергии, но всё имеет свои крайности. Превосходство животной натуры над своей собственной ведёт на Тёмную сторону. Без самоконтроля легко и вовсе одичать. – Люк

Это клыкастый бог каждый год даёт начало Дикой охоте в момент, когда свет луны становится самым ярким, а снега сошли со склонов развалин горного хребта. Я видела тёмные фигуры с пылающими белыми глазами, которые галопом мчались через лес. Я слышала их призывы к охоте, когда они утаскивали тех, кто перешел им дорогу, ведущую обратно к убежищу призрачных всадников.

Клыкастый бог всегда рядом с вами. Он легко переходит грань между двумя мирами и не требует больших усилий для управления. Всякий раз, когда вы сражаетесь, пируете или истекаете кровью, вы сталкиваетесь с клыкастым богом.

Ещё девчонками на нашей планете вы учились общаться с местными ранкорами и ездить на них. Вне мира теней каждая порода животных в галактике имеет свой перводух. И то, что вы делали с ранкорами, сможете сделать и с перводухами. Когда вы овладеете их специфическим языком, то сможете понимать любое существо этой породы. Как только сможете связываться с существом, то сможете и успокоить его. Как только сможете успокоить его, то сможете управлять им. Наиболее опытные Ночные сёстры, практикующие это искусство, достигают ранга укротителя.

Наездница и её ранкор пересекают реку.

Поскольку клыкастый Бог повелевает охотой, он всегда рядом во время преследования, в ходе жертвоприношения и при питье крови. Он может обострить ваши чувства, чтобы поймать самую неуловимую добычу, даже если вы находитесь вдалеке от Датомира. Именно он дарит нам "кровавый след" – технику преследования, согласно которой вы проливаете немного собственной крови на свою цель и используете эту связь для преследования на расстоянии целых звёздных систем. Эта техника известна только Ночным сёстрам.

«Кровавый след» – используемая мною техника охоты на раттатаканских главнокомандующих, действовавшая даже после того, как они бросили свои престолы, ушли в изгнание и засели в цитаделях.

*Нет никакой разницы между ситхскими амулетами и этими, несмотря на то, что они родом с Датомира. Примечательно то, что их действия не повторяют ни одного известного мне ситхского ритуала.*

# Талисманы и тотемы

Как шаман клана, я обладаю полномочиями взывать к духам. Поскольку Ночные сёстры – их любимые дети, то духи могут согласиться переместиться в объект физического мира, где их сущность будет спать, пока не потребуется их разбудить. Из этих предметов маги создают талисманы и тотемы, которые могут содержать в себе мощь на протяжении поколений.

Зачастую талисманы – это драгоценные камни в кольцах или кулонах. Тотемы – резные статуи в виде животных или духовных существ. Если эти предметы хранятся в чьём-то жилище, то они благословляют всех, кто переступает дверной порог. Тот, кому вдруг вздумается проглотить тотем, выпустит всю его энергию в себя, но его всемогущество будет длиться лишь мгновенья. Поскольку дух освобождается от оков объекта, то он возвращается в свой мир, а физическое тело проглотившего его существа превращается в пепел.

Талисманы преобразования помогают его владельцу изменять свою физическую форму, например, стать животным и слиться с сущностью его духа. Ночные сёстры обладают несколькими такими талисманами, позволяющими обратиться в следующих животных: болма, брейксет, иоллу и рыба бурра. Одна из наших сестёр должна со временем вернуть ещё и талисман ворона. Талисман возраста сливается с животным характером людей и быстро омолаживает их.

Талисман преобразования в действии.

Если бы я имела это будучи ещё ребёнком, то смогла бы спасти жизнь своему учителю. Я видела, как Мать Тальзин ревностно охраняет свои сокровища.

Талисманы поиска напоминают обычный компас и ведут своего хозяина к любой цели, которая была запечатлена на нём. Талисманы воскрешения могут вернуть души умерших обратно в их физические тела. Жизненно важно помнить, что если прошло слишком много времени, то их физические оболочки останутся не более чем зловонными скелетами. И, наконец, талисманы контрзаклинаний дают защиту от чужой магии, возвращая проклятия на тех, кто их вызвал.

Тотемы элементов способны призвать ночь, солнечный свет, дым, лёд, пламя, прах и труху. Это мощные, хотя и примитивные вещи, так что они не всегда будут вам повиноваться. Тотемы помощников более благодушны. Они призывают на вашу сторону животных и удерживают до тех пор, пока вы обладаете тотемом. Вызванное животное оберегается колдовством. Энергии этих зверей помогают выполнять некоторые из наиболее тяжёлых ритуалов.

Талисман поиска я получил вместе с этими страницами. Один из моих студентов использовал технику психометрии и выяснил, что этот талисман был создан для ситхского воина Саважа Опресса ещё во времена Войн клонов.*

– Люк

# Звери Датомира

На Датомире живых существ так много, что очень трудно всех перечислить. Созданная ими жизненная сеть сильнее, чем на какой-либо другой найденной вами планете во всей галактике. Поэтому, Датомир является проводником в мир духов, а также краеугольным камнем, на котором балансирует вся действительность.

Опытные Ночные сёстры могут управлять датомирскими животными, которых они в глаза не видели, а лишь почувствовали след их духа. Когда вы находитесь в другой части галактики, очень важно часто знакомиться с братьями и сёстрами нашими меньшими. Когда знаешь их характер, лучше управляешь ими. Практика поможет восстановить вашу связь с жизненной сетью, если вы провели слишком много времени среди механизмов чужеземцев, особенно, если это был проклятый мавзолей стекла и стали под названием "Корусант".

Великий ранкор – царь зверей Датомира. Являясь порождением жестокости клыкастого Бога и проницательности крылатой Богини, ранкор – это жестокий боец, сгребающий лапами и рвущий мощными зубами. Но всё же ранкоры – мудрые и чуткие существа по отношению друг к другу. Лапы дают им возможность прыгать между кронами деревьев во время охоты на визжащих пуаболов. Массивные ноги грохочущим галопом несут их вперёд при преследовании стад болм. Ночные сёстры образуют связь с ними, говорят с ними, ездят на них. Будьте подобны ранкору, чтобы иметь власть в любом противоборстве с чужеземцами.

Стражники Джаббы сильно загнали ранкора в темницу, в которую тот едва помещался. Там он постоянно голодал. Несмотря на отсутствие выбора, я до сих пор жалею, что был вынужден убить его. – Люк

Один из самых могущественных ранкоров Спящей реки.

Дреббины и шаррианы* – также главные хищники Датомира. Их толстая кожа позволяет им не обращать внимания на большинство раздражителей. Один лишь грозный вид заставляет других существ держаться от них на расстоянии из страха исчезнуть в глубокой пасти. Подобно дреббинам и шаррианам, мы не должны заботиться и оберегаться о слабых и больных.

Другие дикие животные, которые не имеют внушительных мускулов или острых когтей, обладают более изощрёнными методами достижения цели. Артериальный червь наносит удар изнутри, путешествуя по кровяным сосудам и достигая сердца, в изящной агонии убивая своего хозяина. Ащер воритор и змея кодаши полагаются на яд и демонстрируют свою злобу яркими цветами и узорами. Помните это, когда используете одежду, маркировку и оружие Ночных сестёр. Устрашающее появление испугает тех, кто совершенно не умеет сражаться.

Сестра и воритор на страже границ земель Ночных сестёр.

Каждый раз, когда мы едим мясо червя Вуффы или надеваем одежду из его кожи, мы вновь и вновь вспоминаем, что вся жизнь – это единое целое. Посмотрите на птицу гиббит, которая питается объедками в зубах ранкора. Его пасть становится чистой, птица набивает брюшко, и обе стороны довольны.

Как и дикие животные, независимо от их размера, вы никогда не являетесь беззащитными. Маленькие угрозы могут быть смертельными. Взгляните на искрящую муху, которая накапливает в своём жале всю энергию небесной молнии. Или на остролапого, чьи когти, однажды вцепившись в кожу противника, никогда сами по себе не отцепятся. Даже могущественный ранкор может быть повержен стригущим лишаём, который прогрызает его кожу своими кислотными режущими жвалами. Не бойтесь своих врагов. Жизнь всегда сохраняется – даже жестокая, пропитанная кровью смерть всего лишь возвращает ваш дух в царство теней.

Было трудно командовать дроидами. Они движутся, словно живые, но не оставляют следа в Силе и не имеют душ.

Кит'Фиш

*Именно по этой причине искусственные существа подходят для сражения с джедаями. Что может дать бóльшие гарантии, чем затяжная война?*

Это не оправдание. Убить разумное существо – значит, подавить его или её волю, и приемлемо только в случае, когда другого выхода не осталось. Судьба духов не имеет никакого отношения к нашим поступкам здесь и сейчас.

– Люк

# Сила природы

На Датомире повсюду можно услышать отголоски клыкастого Бога: от спрятавшихся в берлогах сопящих мугов до визжащих архиксов, которые кружат над своими гнёздами на вершине Спящей горы. Перводухи животных переливаются красным цветом, а объединенный дух растений пульсирует насыщенным зелёным.

Для себя самих вы лишь животные и всё ещё часть жизненной сети Датомира, даже если вы находитесь внутри пустого металлического звёздного корабля среди холодных звезд. Вы всегда можете использовать силу духов. Раздуйте огни своей животной натуры и получите способности зверей.

Хищники обладают степенью сознания, которой не обладаем мы. Используя Вешетское восприятие, вы сможете ощутить ароматы, принесённые ветром за сотни метров отсюда, и видеть в темноте, даже если лун не видно на небе. Если же воспользоваться Слухом кироптикса, то можно услышать даже шёпот и описать пейзажи невиданных вами мест, ориентируясь лишь на их звуки.

Некоторым животным следует быть ловкими, чтобы убегать от хищников или ловить добычу. С использованием Скорости туки вас переполнят краткие порывы ослепительной энергии, способной накапливаться для прыжков на значительные расстояния. И то, и другое будет полезно, чтобы убежать или неожиданно напасть. Кии'дрейская хватка наделяет ваши руки и ноги паучьей цепкостью, позволяющей взбираться на склон утёса или удерживать оружие с такой силой, что выбить его просто невозможно.

Сила Регенерации вуффы имеет множество боевых назначений: может вылечить тело или, если воля просящего достаточно сильна, вырастить конечность. Шаррианский крик позволяет рождать гулкие, барабанящие вибрации, словно рёв большого охотящегося дракона, похожий на предупреждающий вопль о нарушении его владений. Направленная на врага звуковая волна разрывает барабанные перепонки и крошит зубы.

Киин'дрейская хватка.

Вздымание шиповника.

По сравнению с духами животных духи растений более тихие и более насыщенные, но вовсе не бесполезные. Их использование образовывает успокаивающую ауру медитации или формирует противоядие для заражённой крови. При помощи техники Вздымания шиповника вы можете дотянуться до мира духов и овладеть сущностью вьющегося растения. Тяните и закручивайте его физическую оболочку в любую угодную вам форму. Выполняя это, вы можете обмотать врагов виноградными лозами или заколоть шипами.

Даже погода имеет дух. Её бесформенная ширь пылает иссиня-чёрным оттенком небес перед восходом луны. Аспект шторма даёт вам возможность сотворить в этой чернильной глади яркие белые нити ударов молний.

Дальнейший его призыв поднимет ветра такой силы, что сможет нести вас по небу. Потоки воздуха удержат вас вверху зелёной энергетической сферой подобно пене на поверхности воды водопада. В этом пузыре вы защищены от врагов, но имеете возможность обрушивать на их головы мощные удары молний.

# Обучение воина

У нас есть все средства для обучения превосходных воинов и убийц в галактике, что устанавливает самые высокие цены на межгалактическом рынке. Нам платят за наши способности. Если вы оставили наши ряды, знайте, что ваша служба поддерживает нас и укрепляет наши традиции.

Вы – представители Ночных сестёр, а остальные обязаны следовать по вашему пути. Если в данный момент времени у вас нет заданий, вы должны тренировать остальных воинов, чтобы и они смогли достичь вашего ранга. Все Ночные сестры и Ночные братья ещё с детства обучаются использовать наше оружие: пика, булава, копьё, топор и цепной серп. Те из нас, кто заслуживает стать воинами или убийцами, должны пройти испытания, чтобы доказать свою готовность. На арене Сурового испытания кандидаты проходят проверку в три этапа: испытание яростью, ночью и возвышением. Каждый, кто не пройдёт проверку, будет устранён.

*Когда на кону стоит служение повелителю ситхов, устранение означает смерть.*

В испытании яростью кандидаты сражаются друг против друга или против своего учителя. Некоторые создают союзы для достижения преимущества, тогда как другие противостоят в одиночку против всех остальных претендентов. В этот миг каждое действие кандидата является полезным для определения его боевого нрава.

Никакой пощады не даётся в ходе испытания яростью.

Медленные и неуклюжие не пройдут испытание возвышением.

Когда не светят даже луны и погашены все остальные огни, можно проводить испытание ночью. В целом, оно сходно с испытанием яростью, но кандидат проходит его абсолютно вслепую. Некоторые из них могут проявить сверхъестественные способности или воспользоваться хитростью. А кто-то даже сможет призвать духов, чтобы воспользоваться Слухом Киропткса.

Во время испытания возвышением активизируются движущиеся колонны. Противники лишены надёжной опоры, словно борьба происходит на зыбучем песке. Хитрые будут использовать каменные блоки в качестве укрытий. Агрессивные используют возвышенности для атак. Наиболее опытные кандидаты не только переживут Суровое испытание, но и возымеют преимущество в битвах. Большинство из них станут пригодными для предстоящей службы чужеземцам.

*Ночные сёстры безжалостно тренируют своих воинов. Я собрал наиболее опытных Ночных братьев-забраков до блокады Датомира.*

# Обучение и преображение

Прошедшие Суровое испытание удостаиваются дальнейшего обучения. Чужеземным клиентам мы предоставляем три категории услуг: охотник, воин и убийца-тень. Но независимо от того, каково ваше призвание, вы должны всегда носить одежду и снаряжение с гербами Датомира, поскольку ваш внешний вид распространяет нашу репутацию.

Охотники должны носить капюшоны и одежды красного цвета подобно кровавому следу, по которому они следуют, а также чёрные наручи для защиты рук от жалящих ожогов своего оружия. Охотник имеет энергический лук с плазменными тетивой и стрелами. Такой лук бьёт точно в цель, а его тетива может ослепить или обжечь, позволяя вам использовать её в качестве дубины. Это специфическое оружие. Именно поэтому очень важно, чтобы в наш клан поступали каждые девять из десяти заработанных вами стандартных кредитов для снабжения вас необходимой экипировкой.

Я провёл на Датомире достаточно много времени, но могу заявить, что это оружие является редким и не распространено среди широких масс.
– Люк

Опыт охотника с энергетическим луком влияет на репутацию всех Ночных сёстёр в положительную или отрицательную сторону.

*Их невидимость составляет конкуренцию убийцам-дефелам. Имперскому бюро безопасности были даны инструкции мобилизовать бойцов из обеих групп.*

Наёмники-тени – это убийцы. Они носят чёрные одеяния и используют бесшумное оружие вроде кинжала и ядовитых дротиков. Это целое искусство – стать ими с помощью тьмы. Убийцам-тенам помогает ихор духов. Такие шаманы, как я, могут колдовством вызвать туман, позволяющий нашим тенам работать между физическим миром и миром духов.

Опытный убийца-тень может исчезнуть из поля зрения.

Наши воины носят наручи и наплечники прошедших Суровое испытание. Их оружие – например, пика – пропитано мощной магией, и разрезает любую твёрдую материю.

*Я тоже наделял своих служащих Тёмной стороной.*

Используя магию Клыкастого Бога, воин может преобразоваться в олицетворение первобытного гнева. Этот процесс требует участия опытного шамана и целой группы не менее опытных помощни. Колдовство зелёным ихором духов и управление звериной ненавистью насыщают энергией громадные мускулы и кости. Преобразованный воин становится массивным, выше на целую голову, с завидной широкой грудью и ручищами, способными переломить хребет. Гордые забраки, Ночные братья, будут выращивать корону рожков на своих головах, чтобы с наступлением старости конкурировать с такими же самими.

Истинная сила воина кроется не в мускулах, а в гневе.

Хотя Суровое испытание определяет навыки кандидатов, это ещё не конец их обучения. Это второе начало. Кандидаты, достигшие этой точки, являются квалифицированными бойцами, но всё ещё испытывают недостаток тонкого контакта, необходимого для использования способностей духов. Эмоции – это мощный катализатор, который связывает вас с вашей животной натурой и перводухами, управляющими нашими естественными побуждениями. Чтобы усилить эти способности, прикажите кандидатам выполнить задачу, требующую высокой концентрации, а затем отвлеките их обидной насмешкой и болезненным ударом плети. Не покой, а страсть ведет к достижению своих целей, и нет более коротких путей к откровению.

Обучайте своих учеников хорошо. Когда-то Аллиа предсказала: однажды родится совершенное существо, созданное духами, которое принесёт равновесие между крылатой Богиней и клыкастым Богом. Возможно, это будет именно ваш ученик. Возможно, это вы.

*Во многих культурах существует навязчивая идея с пророчеством и появлением спасителя в будущем. Если ты ждёшь, пока придут к власти другие, то сам никогда не станешь правителем.*

Те, кто руководствуется Тёмной стороной, всегда ошибочно предполагают, что их власть – это доказательства истинного пути. Да, Тёмная сторона дарует власть, но власть неконтролируемую. Тем, кто владеет ею, явно не хватает мудрости.

– Люк

# Соперничество с традициями Тёмной стороны

Мы не признаём термин "Тёмная сторона", но обычно он используется в противостоянии культур джедаев и ситхов. Те, кто для убийства использует сверхъестественные способности или, как другие называют – Силу – по мнению их нанимателей, являются приверженцами Тёмной стороны. Вполне логично, если нас так называют, то и предоставлять мы должны соответствующие услуги.

Вы встретите множество тех, кто не понимает наших традиций. Они могут называть вас ситхами или другим последователями каких-нибудь известных обычаев. Используйте эту возможность, чтобы отложить образ Ночных сестёр в умах власть имущих. Только стимулируя наши уникальные способности, мы сможем и дальше назначать предварительную цену.

Пророки Тёмной стороны во многом схожи с ситхами. Их религия откололась от учения повелителя ситхов Дарта Миллениала, за исключением того, что пророки – не воины. Они утверждают, что обладают бесподобными навыками предсказания, а некоторые даже приблизились к нашим клиентам, обещая показать результаты грядущих галактических событий. А сомневаюсь, что духи ясно и чётко нашёптывают что-то им, и только безрассудная ведьма примет их религию. У меня есть подозрения, что их заявления – это не более чем пустые слова, основанные на их самозваных утверждениях. Закладывайте эту тень сомнения при каждой удобной возможности.

*Я отмежевался с этими идиотами и манипулировал их монотонных пророчеств. Они обладают даром предсказания будущего, который доказал свою пригодность моим силам в битве при Дромунд-Каасе. Но они заявляют, что сами выследили еретиков и подражателей.*

*Дарт Вейдер*

Пророк Тёмной стороны.

*Спасибо тебе, Мать Тальзин, за напоминание. Завербовать их или уничтожить? Моей новой Руке Тени следует возглавить экспедицию в этот уголок Неизведанных Регионов.*

Новые претенденты на приверженцев традиций Тёмной стороны появились из самого дальнего уголка галактики. Изгнанники-кензары – это группа рептилий с разлома Вальтеуллу, требующих подчинаться своему повелителю Опустошения. На лунных деревьях пропасти Ганнинга обитает культ смертников Маспилли. Непонятно, являются ли эти культы истинными представителями или просто слепыми подражателями. Однако их требования власти являются весьма определёнными. Кензары утверждают, что имеют достаточно мощи, чтобы в одно мгновение поработить множество разумов. Смертники твердят, что обладают возможностью вызвать апокалипсическое божество из мира теней. Если любая из этих групп не выполнит своих заявлений, то мы будем иметь доказательства того, что члены этих культов – обыкновенные лжецы.

Наиболее загадочные из новых конкурентов – это колдуны Ранда. Они претендуют на родство с Тьмой, которую рассматривают как воплощение разложения и смерти. По их заявлениям, истинный колдун способен вызвать телекинезный взрыв, ведущий к уничтожению объекта или живого существа. Они предпочитают не действовать за стенами Сокрытого убежища, но по возможности приложите все усилия для их лучшего изучения.

Один из гниющих колдунов Ранда.

*Повелитель Кронал обучался у колдунов Ранда. Он мог бы свергнуть хрупкую Новую Республику, если бы мне не удалось нанести ему поражение на Миндоре.*

*– Люк*

*Это был не столь внушительный подвиг, как считают ведьмы. Орден Мекрозы пережил Зачистку девяти Домов, но все его ситхи и другие чувствительные к Силе существа были уничтожены.*

Другие группы наёмников начали принимать участие в играх Тёмной стороны веками ранее – намного раньше, чем Ночные сёстры. Они – наши главные конкуренты. Делайте всё от вас зависящее, чтобы ослабить их власть в мирах Ядра и Кольца.

Граф Дуку имел тесные связи с Домом Мецетти. Надеюсь, он узнал об этом инциденте.

Влияние королевских семей сектора Тапани велико. Среди аристократов Дома Мецетти есть те, в чьих жилах течёт кровь ситхов и чьи предки устроили Зачистку девяти Домов, которая не только дестабилизировала целый сектор галактики, но и поглотила три другие дворянские семьи. Агенты Мецетти состоят в Ордене Мекрозы. Эти специализируются на убийствах. Я знаю, что наши навыки превосходны, поэтому послала трёх убийц-теней в систему Пэлла опробовать в деле их способности. Двое из наших вернулись, а из Мекрозы не выжил никто.

Член Ордена Мекрозы.

*В рядах Чёрной стражи состоят и мои агенты. Если они раскрывают какой-либо секрет, то вскоре он становится моим.*

Чёрная стража осуществляет свою деятельность из расплавленного мира Мустафар. В настоящий момент это группа отшельников, проводящих время в поисках знаний Тёмной стороны после раскола с ситхской философией, произошедшего после битвы за Руусан почти тысячелетие назад. Они руководствуются принципом, согласно которому обретённые знания превосходят физическую силу мыши. Это делает их осторожными и осмотрительными конкурентами. Пока что Чёрная стража слишком изолирована, чтобы повлиять на наши планы.

Чёрная стража ещё не угроза Ночным сёстрам.

Формировщики Кро-Вара – немногочисленная группа существ, которая заявляет, будто традиции их шаманов сродни нашим. Я не сомневаюсь в том, что они сумели ухватиться за тонкую нить, ведущую в мир духов, но всё же они – не уроженцы Датомира. Они не могут слышать голос духов так же чётко, как слышим мы. Формировщики Кро-Вара используют тёмную магию для управления стихиями природы: воздухом, землёй, водой и огнём. Недавно они стали предлагать клиентам свои услуги в секторе Марзун.

Может, формировщики Кро-Вара и не идут по верному пути, но черпают свои силы из мира духов.

Лишь Матери клана могут выступать посредником между нанимателями и Ночными сёстрами. Но не все из таковых одинаково внимательны. Мы не повторим ошибок шамана Ансу Грьак, которая поспешила продать услуги своего клана сепаратистским нанимателям, а потом не смогла защитить своих сестёр от джедайских контратак.

Предлагая свои услуги, вы соглашаетесь выполнить любую миссию для защиты своего клиента, если, конечно, миссия подпадает под сроки, отведённые Матерью клана. Ночные сёстры не приемлют позора, вне зависимости от того, кто им платит. Каждый принявший нас за доверчивых первобытных дикарей будет наказан за свою наивность, что послужит предупреждением остальным и станет доказательством нашей смертельной опасности.

Время от времени Мать Тальзин заботится больше о репутации, чем о воле духов.

Джедаи — не наемники и никогда ими не были. Сила — это дар, полученный для защиты всех живых существ, в особенности, слабых. Продажа услуг чувствительных к Силе — это эгоизм, вредящий тем, кто больше всех требует помощи.

– Люк

## Наука о создании жизни

Что такое Сила? Джедаи говорят, что жизнь создаёт Силу. А я говорю, что Сила создаёт жизнь. Результат налицо – очевидное заключение после проведения упорядоченных экспериментов. Но следует взглянуть вот на что: научные умы в значительной степени не осведомлены о Силе, а чувствительные к Силе существа не признают науку. Последние и вовсе очарованы романтической мистикой, убеждённые в том, что ими руководят высшие силы. Такая модель поведения не имеет никакого оправдания.

Поэтому я буду первым, кто последует верному курсу научных изысканий. Научное понимание Силы – не то же самое, что и изучение колдовства. Учёные пытаются понять принцип действия Силы посредством опытов, а не тем, как воссоздать её – особенно, если формулы этих опытов раздуты столетиями пустых разговоров.

Изучая алхимию, нужно отречься от рифмоплётства и от извращённой навязчивой идеи кровавого жертвоприношения. Изучая магический талисман, нужно всматриваться между слов заклинания. Когда талисман высвобождает свою силу, что в конечном итоге становится пусковым механизмом? Слова? Интонация? Ментальное состояние? Если сила талисмана находится внутри драгоценного камня, что случится, когда от него отколется кусок, а затем ещё один? Разве энергия рассеется, если масса камня станет меньше требуемой? Подходит ли такое соотношение к подобным камням и подобным талисманам?

Древние ситхи никогда не задавались этими вопросами, поскольку традиции и повиновение гасили их искру любопытства. А такие вопросы – нечто большее, чем просто ленивые размышления. Моя наука уберёт всё лишнее. Вот так я покажу миру истинную природу основоположных элементов, которыми столь небрежно пользовались и ситхи, и джедаи.

Величина, которую Плэгас не смог измерить — это воля Силы.

Джедаи слышали её зов и, как я полагаю, ситхи тоже.

Я не думаю, что Сила испытывала потребность говорить с Плэгасом.

– Люк

Должно быть, я стану первым. Я всё изменю. Столетиями ситхи вязли в ритуалах – даже во времена Правила двух, – позируя в пугающих парадных костюмах перед своими последователями. Я разрушу эту красочную оболочку и изучу скелетную структуру, открывающую архитектуру бытия.

Моей конечной целью является секрет жизни – той жизни, что даёт нам самосознание, без которого каждый из нас – ничто. С помощью науки я создам новую жизнь и продлю свою собственную. Нет причины, по которой Дарт Плэгас не смог бы жить вечно.

*Я не разделяю энтузиазма моего учителя по поводу процесса создания жизни. Меня заботят лишь результаты.*

## Влияние на мидихлорианы

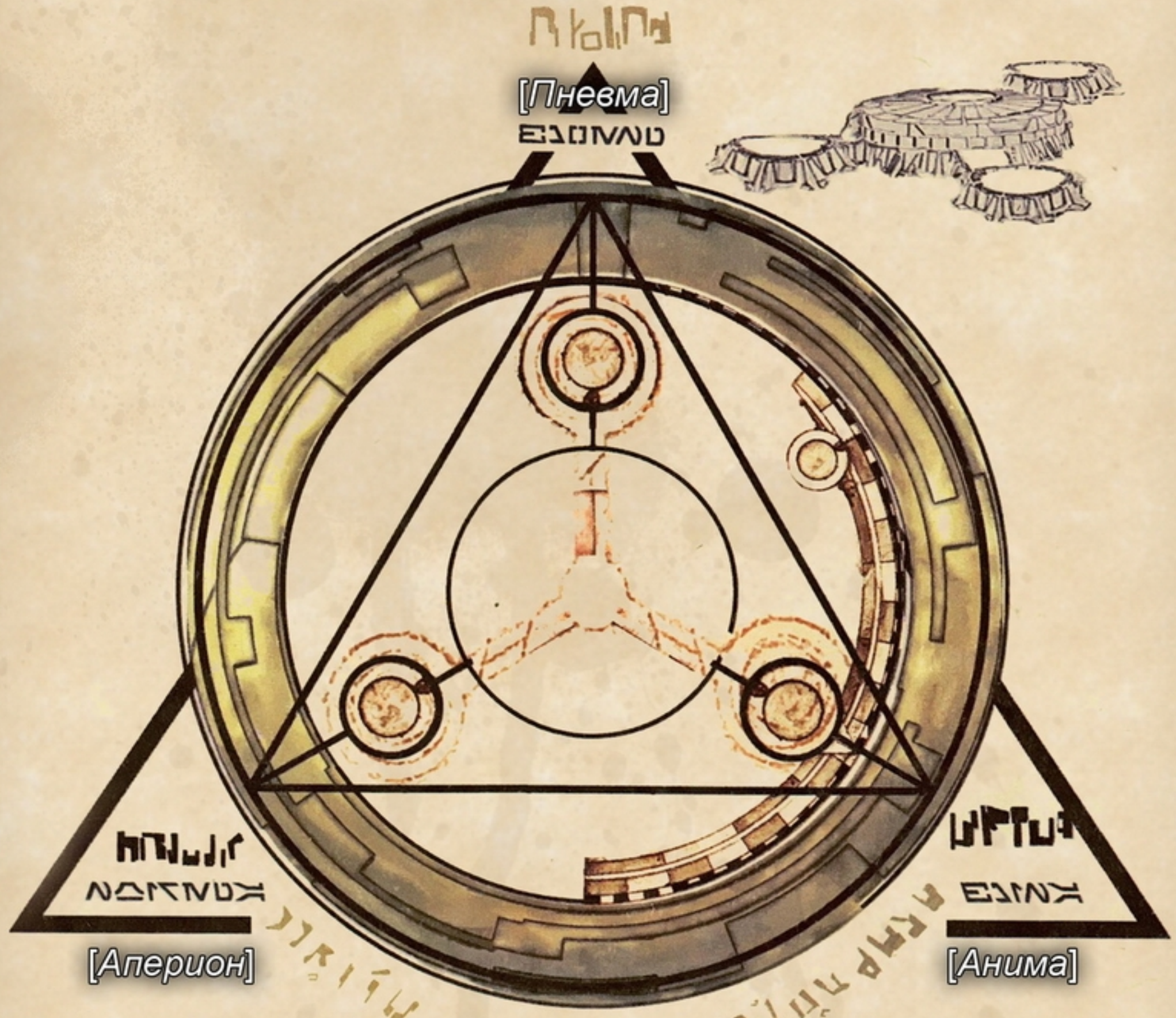
Силу находят по всей Вселенной, а не только в живых существах. Всё существующее за счёт различных состояний энергии, которую мы называем Силой, можно разделить на три группы.

Аперион содержит в себе и объединяет всё сущее, придавая ему форму и молекулярную связь. Одними из аспектов аперионa являются гравитация и электромагнитные свойства, хотя этот термин охватывает всё во времени и пространстве. Множество способностей, которые относят к Единой Силе, на самом деле напрямую связаны с апериoном.

Анима дарует жизнь – но не возможность мыслить – животным, растениям и иным жизненным формам. Мидихлорианы ответственны за стимулирование и поддержку анимы во всех её разновидностях. С ней связано множество способностей, которые принято считать частью Живой Силы.

Пневма – это выражение сознательной мысли. Думая, обладающие самосознанием индивидуумы вносят свой вклад в общую копилку под названием «пневма», доступ к которой обеспечивается при помощи обилия природных телепатических манипуляций – различных джедайских и ситхских видов влияния на разум.

Основоположные силы могут существовать и без мидихлориан. Но всё же они – звено необычайно сильной связи между всеми формами материальной и психической энергий. Поскольку мидихлорианы располагаются в живых клетках организма, его хозяин может извлекать пользу из этой связи. Мидихлорианы – это эндосимбионты. Они умирают вместе с организмом, в котором живут; и ни один организм не способен жить, полностью лишившись мидихлориан.




Биологическая структура клетки и её мидихлориан – результат невидимого взаимодействия аперионa, анимы и пневмы.

Подобные фокусы с мидихлорианами – признак дурного тона. Мидихлорианы являются уроком симбиоза, преподаваемым нам самой природой. Когда мы прислушиваемся к этим маленьким созданиям, они открывают нам объятия Силы. Только ситх ищет способ избавиться от связи, выгодной обеим сторонам.

– Люк

Похоже, что все живые организмы, независимо от места их происхождения, обладают мидихлорианами или дополнительными биологическими структурами. Причина такого изоморфизма остаётся неизвестной. Но результаты моих экспериментов по абиогенезу значительно изменили мою точку зрения. Немалый интерес вызвал тот факт, что большинство клеточных органелл вырабатывают химическую энергию, в то время как мидихлориаты генерируют энергию Силы. Складывается впечатление, что они обладают собственным сознанием, объединённым при помощи пневмы, и пребывают под влиянием психического состояния своего хозяина. В особенности, такие негативные эмоции, как потеря надежды, могут вызвать омертвление клеток.

Среднестатистическая концентрация мидихлориан в крови составляет около 2500 шт. на одну клетку. Уменьшение этого количества в два раза обычно вызывает смерть. Я сделал вывод, что энергия Силы есть там, где наличествует жизнь, и что мидихлориаты являются её биологической направляющей.

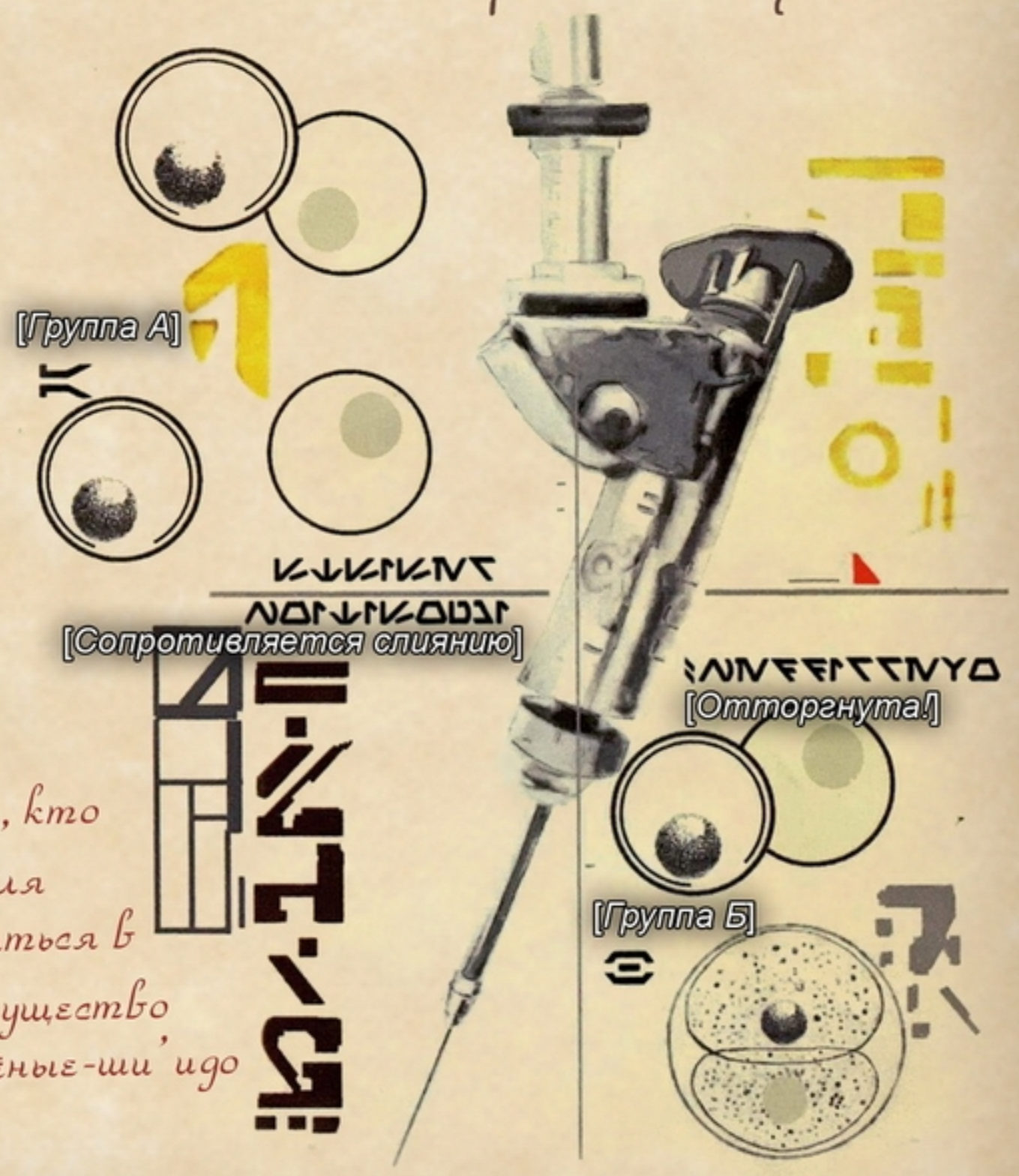
Ситхи и джедаи имеют высокое содержание мидихлориан уже в момент рождения. Брак чувствительных к Силе родителей – это выгодная сделка, обычно дающая чувствительных к Силе потомков. С другой стороны, половые связи между кровными родственниками королевской семьи планеты Вьюн, одержимых сохранностью чрезвычайных полномочий, вызвали генетические мутации у рождённого потомства. Простое же переливание крови, казалось бы, станет очевидным решением этой дилеммы, но выяснилось следующее: родные мидихлориаты организма безоговорочно отвергают приток чужеродных клеток.

Записи моего учителя передают его узколобость.
Навязчивая идея познать секреты мироздания не позволила
увидеть непосредственную угрозу у себя под носом.

# Вечная жизнь

Исходя из всего этого, решением данного вопроса является не создание новых мидихлориан, а процесс навязывания своей воли уже существующим органеллам в живом субъекте. Добиться этого можно за счёт энергии пневмы. Подобно воину, который в боевом состоянии духа способен поднять тяжёлую ношу, обострённым ментальным состоянием и чувствительностью к Силе можно достичь ощутимого эффекта над живыми клетками.

Я начал с экспериментов над скарриерами и другими мелкими созданиями. Усилив свою волю мидихлорианами собственного тела, я подавлял голоса мидихлориан в подопытных существах. Таким образом, я достиг больше опровержений, чем доказательств. Поскольку мидихлорианы связаны единым разумом, стало казаться, будто они попросту сопротивлялись этому принудительному слиянию с их «товарищами». Но, в конечном счёте, мои опыты стали приносить плоды: вначале с мелкими созданиями, потом с купленными у хаттов рабами. Я вынудил мидихлорианы подавить свои природные биоритмы. И тогда я обнаружил, что они не могут умереть. Вместо этого они на микроскопическом уровне предотвращали распад живых тканей, старение и болезни, укрепляя себя энергией Силы.

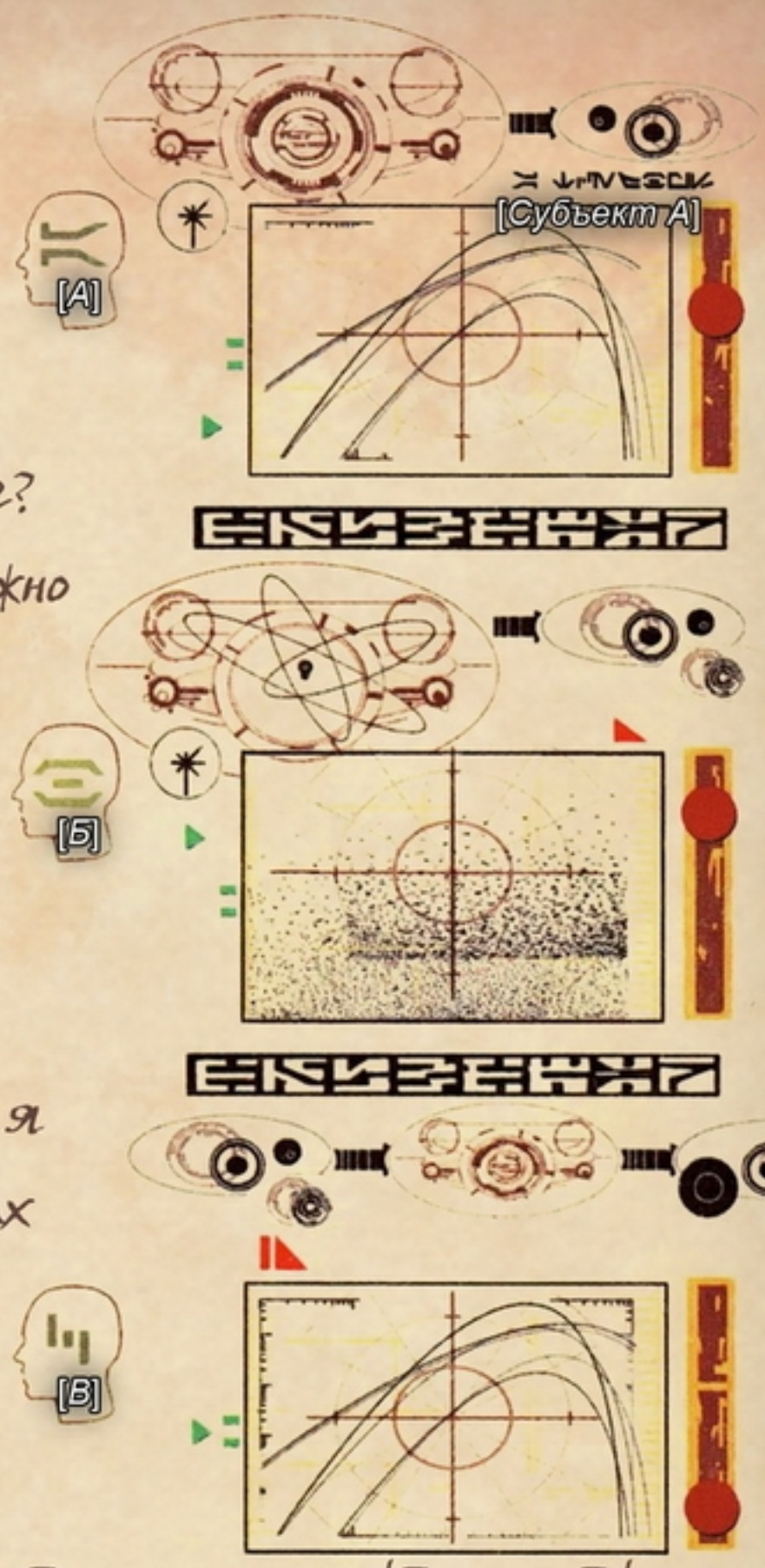



Я ввожу иглы наноштрихов, используя микроскопические толчки Силы.

Палпатин действительно был первым, кто сумел повлиять на мидихлорианы для создания жизни. Я не смог разобраться в его трудах, но рад заполучить преимущество за счёт их результатов. Мои учёные-ши'идо уже вырастили нескольких очаровательных мутантов.

# Концентрация Силы

Мои эксперименты доказали, что мидихлорианами можно управлять. Если это так, то можно ли заставить мидихлорианы создать жизнь не только на одноклеточном уровне? В теории, мидихлорианы в клетке источника можно использовать для зарождения зиготы.




Для выявления закономерностей между подопытными субъектами я использовал сотни идентичных гуманоидов с подходящим уровнем мидихлориан. Проведя множество экспериментов, я смог заставить мидихлорианы дублировать самих себя путём бесполого размножения. Однако в большинстве случаев этот процесс вызывал неконтролируемый прирост клеток и убивал подопытного.

Во время биологических тестов были испробованы тысячи подопытных и тысячи не подошли. Печальный факт, но большинство из них нельзя использовать, что дало бы более обнадёживающие результаты.

Но я уверен, что, используя этот метод, я обманом заставлю мидихлорианы создать зародыша. Затем он станет материалом для выращивания субъекта в условиях нормальных биологических процессов. Конечно, могут уйти годы для поэтапного развития до уровня полноценного гуманоида, но концентрация мидихлориан в его организме будет свыше 20000 на одну клетку. Это больше, чем у какого-либо известного ситха или джедая. Хотя это всё и в теории, такое достижение вполне возможно и интригующе.

Если жизнь зародилась там, где её не было, то живые существа могли поддерживать свои организмы бесконечно долго. К таким умозаключениям меня привела наука, поэтому эти секреты стоит очень бережно оберегать. Но пока это остаётся исключительно в теории. От записей Плэгаса у меня мурашки по коже, ведь я знаю, что мой отец был известен за высокое содержание мидихлориан в своей крови. Быть может, даже большее, чем у самого Йоды. – Люк

# Философия жизни

Секреты бессмертия не предназначены для общего пользования. Если бы все знали их, это бы нарушило стабильность цивилизации. Я не желаю жить в галактике, где каждый дурак сможет увековечить своё невежество.

Жизнь не является чем-то мистическим. Подобно газу тибанна или нова-кристаллам, жизнь – это потребляемый ресурс. Его уникальность заключается в том, что пришедший к этому выводу сразу поймёт его ценность. Пока это настолько обыденно, что функционально ничего не стоит. Каждый день рождаются миллиарды существ, а ещё больше умирает. Нам следует оставить лишь тех, кто напрямую способствует нашему успеху и тех, чья работа дополняет нашу. Согласно моему Великому плану, этот список будет включать в себя учеников, исследователей и простых оплачиваемых разнорабочих.

А все остальные могут и умереть. Я не доверил бы гундарку вести аэроспидер, соответственно, я не переложу проблемное бремя этого вопроса на плечи безмозглых масс. В конце концов, они попросту довольствуются своими недолгими жизнями. Они всё равно бы не знали, что делать с даром бесконечного времени.

Во время Битвы при Миндоре я столкнулся с неопровержимым фактом – всё во Вселенной, в конце концов, умирает. Умирать не хочет никто, но одержимость продлением своей жизни является эгоистичной идеей. Все мы имеем отведённое нам время, и ничего хорошего не выйдет из попытки это изменить.
– Люк

Бессмертие предполагает новую тактику Великого плана. Я больше не должен заботиться о наследии Ордена ситхов после своей смерти. Хитросплетения в политике и финансах, сделанные сегодня, могут без труда функционировать десятки и даже сотни лет, прежде чем принесут желаемые плоды. Столь тонкие игры идеально подходят для Магистра*, чьё терпение не имеет границ.

Увы, история Дарта Плэгаса Мудрого обернулась трагедией. Видимо, продление жизни – это не то же самое, что и уберечь себя от непосредственной угрозы. Или от несчастного случая.

# Новые исследования Силы

Моя работа над мидихлорианами основана на том, что традиционно называют Живой Силой, а согласно моей концепции – на тех энергиях, которые относятся к ките и пневме. Единая Сила, или аперион, не столь важна для создания и манипуляции жизнью, но, тем не менее, мидихлориане служат проводниками для неё. Когда я взглянул на Силу под другим углом, то обрёл новые приёмы воздействия на этих вездесущих органелл.

Аперион управляет молекулярной связью материй: от атомов камней до планет и гравитации во всей Вселенной. Также он включает в себя измерение времени. При помощи аперона пространство и время можно изменить в огромных масштабах, но при условии, что чувствительное к Силе существо, будучи тщательно сконцентрированным, пропускает достаточное количество энергии сквозь совокупность своих мидихлориан.

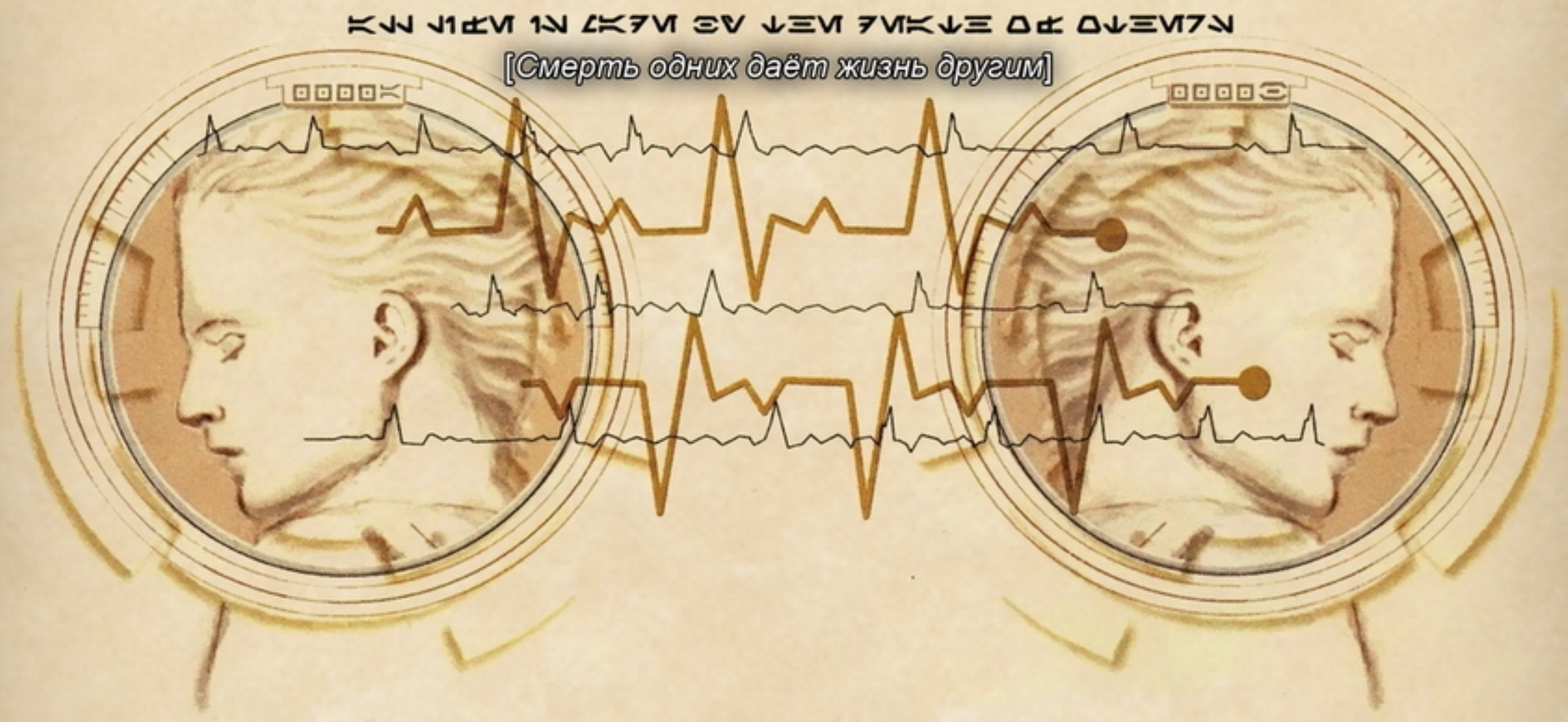
Я верю, что опытный индивидуум сможет переместиться из одного места в другое посредством сворачивания пространства, независимо от расстояния. Подобным образом можно преодолеть и время – не перенести на какой-то срок физический объект, а переместить своё сознание во времени вперёд или назад. Такие трюки позволят получить все знания истории, даже секреты давно потерянной библиотеки Сильверсисии.

Если это возможно, то мне не подвластно. До меня доходили слухи, что монахи аинг-тии умеют проделывать подобное.

– Люк

Анима управляет жизнью, и именно она даёт нам исцеление Силой. Но принудительное отделение от Силы – достаточно редкое явление. Оно инициирует массовое отмирание мидихлориан жертвы – недостаточное, чтобы убить её, но достаточное, чтобы лишить джедая его способностей. Возможно, древние джедаи знали об этом искусстве, но не понимали, что лежит в его основе. Отделение от Силы противоположно моим действиям, когда я заставляю мидихлорианы создавать жизнь. Это гораздо легче выполнить.

Пневма управляет разумом. Я убеждён, что с её помощью некую энергетическую систему, известную нам как самосознание, можно сохранить и перенести в другой мозг через нервные окончания. Сделать это будет намного проще с клонированным телом подопытного, но в теории любая развитая биологическая форма жизни оказалась бы подходящей. Подобная смена тела более рискованна, чем простая поддержка чьей-то жизни через манипуляцию мидихлорианами. Однако в безвыходном положении переселение разума могло бы стать спасением от смерти.




Настоящее тело и клонированное. Идентичная структура мозга облегчает ментальное переселение.

Я рад, что мой учитель начал над этим работать, поскольку здесь кроется намного больше, чем просто спасение! Тёмная сторона оказывает разрушительное воздействие на физическую оболочку, и я думаю, что смогу поддерживать жизнь только переселением своего разума в клонированное тело.

## Победа над смертью

Процесс переселения разума между телами затрагивает вопросы, которые всё ещё волнуют меня. Системы, определяющие каждое сознание, могут сохраниться в поле пневмы, но начинают разрушаться почти сразу, если они не были перемещены в новую биологическую оболочку. Скорость этого разрушения настолько велика, что существование жизни после смерти остаётся под вопросом. Но пока я остаюсь единственным, кто последует за доказательствами...

Я изучал искусство Тёмного перемещения* – техники, впоследствии усовершенствованной джедаем Ашкой Бодой, которого я пытал и затем убил. Я наладил производство инертных клонов своего тела. Однажды я буду иметь бесконечную поставку жизненных носителей, а также средства для перемещения собственного сознания, когда текущая физическая оболочка станет непригодной.

Все живые существа боятся забвения. Каждая культура кормит себя баснями о том, что смерть – это ещё не конец. Даже джедаи делают это. Они думают, будто через мидихлорианы имеют доступ к основополагающим энергиям Вселенной, к которым не способны приблизиться остальные. Так или иначе, я не спешу отклонять эти байки.

Как считается, во время Великой войны ситхов сражавшиеся джедаи исчезали в момент собственной смерти, превращая клетки своих тел в энергию. Данный факт должен быть где-то зафиксирован, так как я являюсь свидетелем гибели джедаев, но никогда не видел подобного феномена.

Говорят, будто некоторые из них возвращались в виде свободного разума, передавая живым существам специфическую, но достоверную информацию. Обычные истории о призраках попросту смехотворны, но пневма всё больше склоняет меня к тому, что вещи подобного рода – не пустой вымысел.

Я видел Йоду, Бена и своего отца после их смертей. Сила — это гостеприимное место, намного большее, чем попытки Плэгаса измерить и уменьшить её.

– Люк

## Загробный мир и Хаос

Бен говорил о загробном мире, и я своими глазами видел, как туда попали его дух, Йоды и моего отца. Я всем сердцем верю, что они обрели покой.

– Люк

То, каким образом ментальная структура пребывает в сохранности вне наших физических разумов, остаётся загадкой. Скопление мыслей уходит в небытие меньше, чем за минуту. Сохранить свой разум дольше этого срока и предстать перед другими в материальном пространстве, обладая при этом и внешним видом, и возможностью говорить – это действительно выдающаяся способность, если это правда. Я где-то вычитал, что хранители знаний Уиллов усовершенствовали её, но сами приводили в замешательство тех, кто хотел побольше о них узнать.

Ясно одно: хотя данное явление технически и определяет существование жизни после смерти, оно не является сверхъестественным. Лишённые воображения всегда выдают собственные желания за независимые явления, включая тех, кто верит, будто Сила обладает сознанием и волей. Мидихлорианы в организме имеют общий разум, это факт, но сама по себе Сила не может разуметь или заботиться о благосостоянии разумной жизни. Моя цель – отделить истину от преувеличений. Я не знаю, каким чудом древние джедаи сберегали своё сознание после смерти, но я уверен, что такой эффект не достигался при помощи заклинаний и молитв.

И всё же, индивидуумы на момент своей смерти сливаются с пневмой, что и объясняет несколько схожих легенд. Например, джедаи рассказывают о неком Загробном мире, куда попадают живые существа после смерти – о месте, детально не описанном, но якобы полном гармонии и покоя. В свою очередь, повелители ситхов попадают в Хаос – в пространство, полное боли и страданий. Согласно легендам, те, кому не хватило мощи уничтожить своих врагов ещё при жизни, будут вынуждены после смерти жить в Хаосе, скрипя от злобы зубами, плетя интриги, строя планы, но не в состоянии их реализовать.

Покой после смерти? За покой можно принять состояние угасающего, но принимающего свою судьбу без страха и боли разума в потоке окружающей его энергии. Разум, менее склонный к принятию потери своего естества, будет всеми силами стараться себя сохранить. Более сильный разум всё больше будет испытывать ужас по мере того, как каждая связывающая его с миром живых ниточка станет разрываться, неизбежно заставляя ощутить своё поглощение Хаосом.

Я задаюсь вопросом, откуда мой учитель узнал про древнюю набуанскую легенду о мире под названием «Хаос», вход в который преграждает непроницаемый барьер секстета. Если Хаос существует, то он должен быть просто переполнен духами умерших сущесть, что даёт возможность переборотъ его и вернуться к жизни. Пусть слабые обретают покой.

## Призраки ситхов

Большинство сведений о жизни после смерти берут своё начало из голокронов ситхов. Многими считается, будто они содержат в себе души своих создателей, и якобы эти души взаимодействуют с пользователями голокронов в виде голографических проводников. Однако всё это лишь ловкость рук, программируемый искусственный интеллект с внешним обликом давно умершего создателя.

Более интересными являются рассказы о ситхских призраках, которые посещают всё вокруг: от гробниц на Корribане до экспонатов в Великом галактическом музее на Корусанте. А что, если эти мастера Тёмной стороны преуспели в сохранении своего разума после смерти? Если так, можно ли подвергнуть сомнению их тайны? К сожалению, я был на Корribане и не убедился в правдивости данных рассказов.

Призраки на Корribане весьма реальны. Однажды они чуть не убили меня. Но я согласен с наблюдением своего учителя – речи мёртвых повелителей Тьмы весьма уклончивы и, в конечном счёте, вероломны.

Тот, кто отрицает существование ситхских призраков, просто никогда не сражался с ними. Мне понадобился каждый джедаи моей академии в борьбе с призраком Экзара Куна.
– Люк

Гробница Хакаграма Граула ответила молчанием на мои вопросы, и на троне, на котором когда-то восседала Сорзус Син, не пребывал насмехающийся высокомерный призрак. Я уже был готов подумать, что эти рассказы – обыкновенная болтовня для простофиль, но когда я направил свой корабль в долину повелителей Тьмы, меня посетило видение повелителя ситхов Марки Рагноса. Фантом стал оспаривать мой титул ситха и бранить меня за намерения исследовать предания Коррибана. Но видение Рагноса также не ответило на мои вопросы и не задало своих. Он попросту зарычал и исчез в дымном смерче. Возможно, этот эпизод всего лишь разыгрался в моём воображении.

Иллюзия Марки Рагноса, неспособная доказать своё реальное существование.

Как бы ни было, есть призрак, встреча с которым действительно заинтересовала бы меня. Я бы посмаковал расспросами своего учителя, Дарта Тенебруса. Хотелось бы выяснить – если он предчувствовал мою растущую мощь, знал ли он, что я смогу уничтожить его на Бол'демнике? Мне интересно, о чём подумал бы Тенебрус, узнав о достижениях своего ученика.

# Пророчество об Избранном

Верования джедаев выражаются в виде ритуалов и сказаний. Скромность изложения почему-то избегает тех, кто мёртвой хваткой держится за традиции.

Джедаи ждут прихода спасителя, напророченного Избранного, который уничтожит ситхов и вернёт баланс Силы. Они рассказывают истории о Мортисе – месте с невероятной географией внутри гигантского монолита. Три всемогущих существа, способных принимать странные формы, воплощая собой Тёмную, Светлую сторону Силы и баланс между ними.

Легенда о Мортисе во многом служит источником вдохновения для фольклора.

Убедительно? Это спорное положение, но, по крайней мере, это приемлемый способ описать аллегорический вопрос. День сосуществует с ночью, а за возведением следует разрушение. Пока что множество джедаев довольствуется легендой о Мортисе в качестве чистой правды. Они верują в то, что Избранный не даст богам и демонам разорвать Вселенную на части – их защитник будет воплощением чистой энергии.

Но вернёмся к мидихлорианам. Эти организмы дают живым существам возможность жить и контактировать с Силой. Выращенные в достаточном количестве, мидихлорианы даже могут создать новую жизненную форму – существо, порождённое самой Силой, – и наделить её способностями, которые даже не снились ни одному джедаю.

Если я сумею заставить мидихлорианы сделать нечто подобное, мой результат будет соответствовать всем описаниям Избранного. Но он станет исполнителем МОЕЙ воли. Как существу, порождённому ситхами и в точности соответствующему ложному суеверию, быть спасителем в глазах джедаев?

*Это пророчество никогда не сбудется.*
*Под моим руководством ситхи*
*будут править вечно.*

Плэгас ошибался, отвергая всё, что нельзя принять за чистую правду. Я не особенно посвящён в легенды джедаев, но баланс Силы – это вопрос, который не стоит отклонять.

– Люк

# Кульминация Ситх'ари

У ситхов тоже есть своя религия. Еще со времён примитивных корribанских дикарей наш Орден обрастал ритуалами подобно притягивающему майноков звездолёту. Это закончится на мне. Я заменю вероисповедания правдой, рационализмом и правлением одарённого последователя.

Но пока пророчество о Ситх'ари вызывает некий интерес. Обычно всегда хочется верить в пророчества, но из-за способности мидихлориан воздействовать на аперион любые манипуляции над временем и пространством могут сказаться на будущем. Миф ситхов о спасителе весьма предсказуем, это факт. Но этот миф основан на свободном от ограничений существе, которое уничтожит ситхов лишь для того, чтобы сделать их намного сильнее, чем когда-либо прежде. По-моему, эти утверждения требуют характерных усилий, которые прилагаю я.

Я не обременён слепыми поклонениями идолам и мифам. Я оборву традиции, ограничивающие ситхов на протяжении всей их истории. Я раскрыл секреты бытия и, пользуясь ими, воплощу в действие долгосрочные планы, гарантирующие наше господство на протяжении столетий. Я не приверженец суеверий. Но если я заслуживаю мантии Ситх'ари, то не вижу причин не потребовать её.

*Палпатин не достиг своих целей, поскольку стал слаб.*
*Какая же недальновидность для того, кто твердил о глубоком понимании вещей.*

*Вновь глядя на эти слова почти двадцатилетней давности, я всё больше убеждаюсь в том, что распустить Сенат следовало раньше. Это презренное скопище превратилось в помойку высокомерных бестолочей.*

# АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ

от Дарта Сидиуса

Записи, собранные мной в этой книге, представлены в своём первоначальном состоянии. Многие из них – лишь фрагменты обширных когда-то трудов, но сама их сохранность является менее важной, чем осознание того, насколько чужие тексты сформировали мой нынешний взгляд на Орден ситхов. Следующие три книги – «*Слабость подчинённых*», «*Книга гнева*» и «*Управление жизнью*» – разъясняют, как я достиг абсолютной власти, как я буду удерживать её при помощи моей Галактической Империи, и как я изменю галактику через несколько поколений.

*Казалось бы, что всё так просто, но я всё ещё связан по рукам и ногам некомпетентностью других. Я верю, что мои командиры подавят глас несогласных, но слишком часто он становится попросту громче. Если бы я не предсказал свой вечный триумф, то начал бы уже беспокоиться.*

# СЛАБОСТЬ ПОДЧИНЁННЫХ

Империя лишь начала строиться. В её основе лежит гнев Тёмной стороны. Безмозглые индивидуумы ничего не знают об этом тёмном величии, но истинная власть Империи происходит от её Императора. Перспективы Правила двух наконец-то воплощены в реальность. Ситхи купаются в лучах славы, а джедаи отныне повержены.

Как и полагали Дарт Бэйн и Мать Тальзин, слабость подчинённых не требует доказательств. Слабые не понимают Силу. Хотя они несведущи и не обладают властью, они всё ещё не перестают быть полезными. Ни один правитель не может управлять государством, столь же сложным, как населённая галактика, без знаний того, как управлять остальными.

Страх – это искра, которая вела меня к власти. Даже теперь – это топливо для двигателя моей Империи. Слабые обязаны научиться бояться последствий предательства. Они должны бояться лояльности соседа, большей, чем их собственная. Обеспокоенный житель без лишних вопросов отдаст себя в руки истерического патриотизма. Страх не имеет предела. Слабые постоянно живут в страхе, что за неудачи их будут публично судить – то есть, попросту накажут. Это вера, которой нельзя препятствовать.

Палпатин был неправ. Те, кто живут в постоянном страхе, не могут просто ждать момента, чтобы сбросить рабское бремя. Я видел видеозапись, отснятую после императорской смерти возле Эндора, которая «взорвала» Новостные сети. Жители Корусанта праздновали громче и дольше, чем все остальные в галактике.
– Люк

Дрессировка этого сброда доводит до бешенства. В нынешней Империи мои почти престарелые губернаторы, в конце концов, должны понять принцип действия страха. Мне проще гунгана обучить ауребешу.

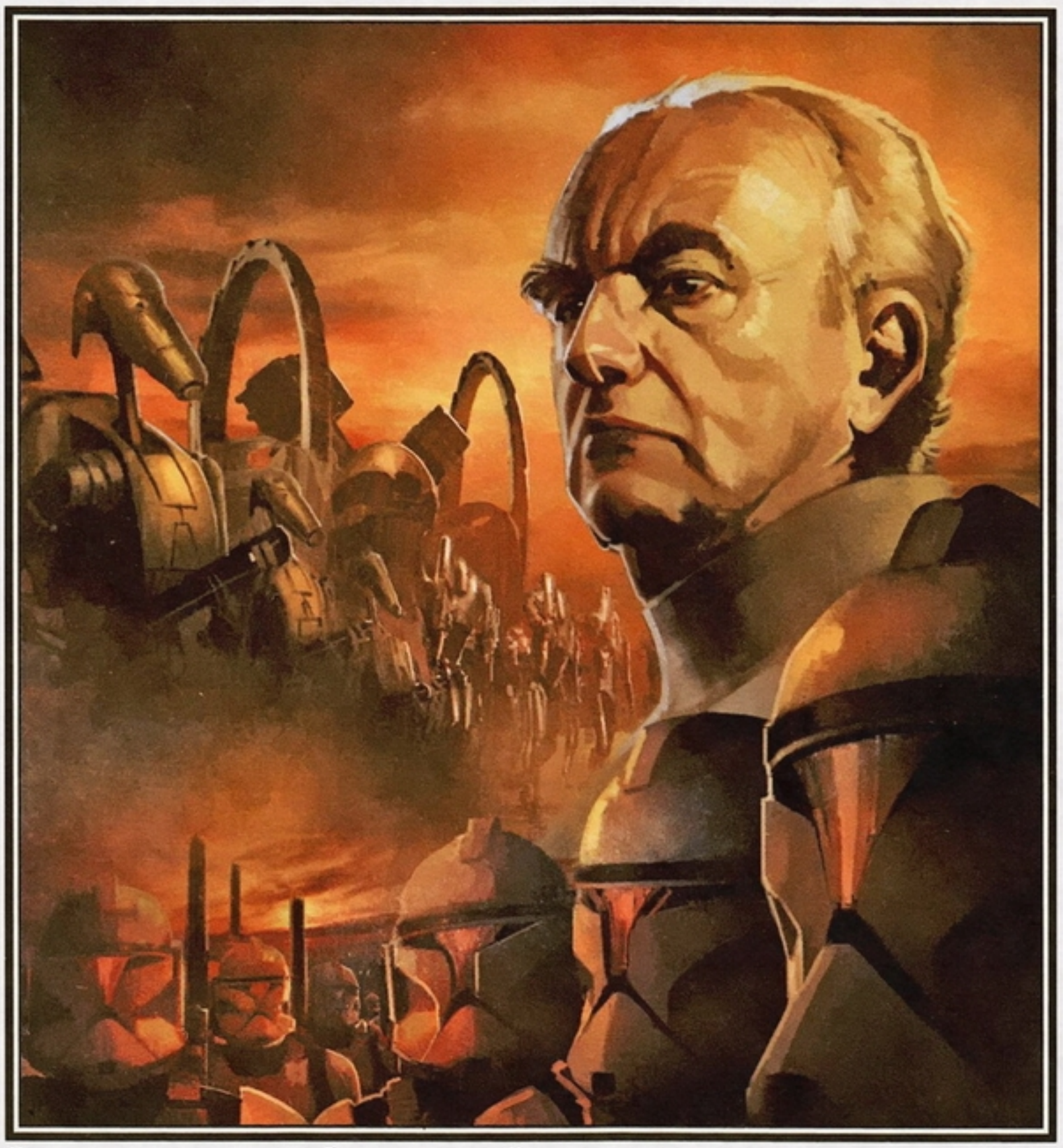
# Ложная война

Страх был необходимым компонентом в уничтожении джедаев и гниющих остатков Республики. Но сначала мне нужно было посеять его – страх переворота, разрушения, смерти. Мне нужно было развязать войну в глобальном масштабе.

Мой ученик граф Дуку под своим знаменем сплотил звёздные системы, накаляя страсти среди граждан Кольца.

Разумеется, это усилило испуг жителей Центральных Миров, которые в тот же момент стали требовать защиты, словно хныкающие котята у своей мамочки. Армию клонов, созданную мной, они встречали аплодисментами и облегчёнными вздохами. И так начались Войны клонов.

И ничего страшного не было в том, что я давал указания сепаратистам через своего ученика.



Сепаратистские и республиканские войска, сами того не подозревая, располагались на игровом поле дежарика. Я контролировал как сам конфликт, так и его исход.

Не каждая победа Республики сопровождалась тщательно продуманным поражением. Выгода от ложной войны была неизмерима. От армии клонов подоспели боевой флот и арсенал новейшего автоматического оружия. За одну ночь Республика получила отборные войска, присягнувшие на верность Верховному канцлеру. Сенаторы стали бояться, что в случае собственной нелояльности станут в глазах избирателей и вовсе бесполезными, поэтому они охотно поддержали меры устранения всех препятствий на пути к установлению централизованной власти. На противоположной стороне фронта Торговая федерация, Коммерческая гильдия и другие корпоративные конгломераты объединились, чтобы вместе защитить свою прибыль. Они бессознательно заверяли ситхов в собственной преданности.

Джедаи не хотели войны, но у них не осталось выбора. Они должны были присоединиться к борьбе, чтобы не заработать всеобщего презрения. Там, на передовой, моя война сражала моих врагов и разрушала их мораль до тех пор, пока они не приблизились к краю Тёмной стороны. Джедаи никогда не были настоящими героями. Я позаботился об этом, манипулируя ГолоНетом. Люди начали побаиваться высокомерия джедаев и их странной силы. Благодаря умело составленным новостям бесстрашными героями Республики стали армия клонов и её великодушный канцлер.

Когда пришло время уничтожения джедаев, народ не стал их оплакивать. А когда до Сената дошли сведения, будто Орден попытался совершить политический переворот, то все с абсолютной уверенностью стали заявлять, что джедаев нужно уничтожить. Народ вздохнул с облегчением, когда увидел валивший из Храма дым.

Даже притом, что я сейчас читаю записи Палпатина, составленные его собственною рукой, я всё ещё не могу в это поверить. Согласно каждому историческому документу, попадавшемуся мне на глаза, принимавшие участие в Войнах клонов фракции понятия не имели про этот генеральный план. – Люк

# Полезные бюрократы

Мой учитель, Дарт Плэгас, бредил навязчивой идей о мидихлорианах, пренебрегая своим самым выдающимся талантом – манипуляцией невидимыми тонкими нитями, уберегавшей галактику от анархии и хаоса. Будучи ключевой фигурой в Межгалактическом банковском клане, он хорошо знал деловых лидеров и политических деятелей, которые формировали эту самую галактику. Но при всём их влиянии, ни один из них не был известен широким массам.

Власть над этим невидимым организационным комитетом является жизненно важным для правления Империи, поскольку его богатства непосредственно влияют на успех этого режима. Корпоративные организации, Сенат, ГолоНет, армия – всё под моим контролем. Потеря любого из этих пунктов подорвала бы моё централизованное правление.

Конечно, существуют и негласные члены этого комитета. Ничего невозможно добиться без скрытой поддержки презренных преступных авторитетов. Наиболее важные из них – это картели хаттов, шпионская сеть ботанов, преступный синдикат Чёрное солнце и Гильдия охотников за головами. Эти группировки ничем не отличаются от банкиров и торговцев. Они продолжат сохранять верность, пока прибыль течёт рекой в их карманы. Но время от времени страх необходимо подкармливать. Им нужно напоминать, что вести дела с повстанцами и революционерами чревато наказанием и финансовым банкротством.

Военные содружества Центральных Миров обладают влиянием в своих секторах, но долго не имели сильной руки над собой. Хотя Войны клонов уже завершились, до меня не доходило даже слухов о том, будто кто-то желает демобилизовать нашу армию. Я примусь за укрепление Галактической Империи и своей власти с наибольшим усердием, которое когда-либо видела галактика.

ДИ-истребители рёвом разорвут небеса, а штурмовики и бронированные шагоходы окружат всякого несогласного на любой планете, не желающей подчиниться моему правлению.

*Некоторые предатели всё же заслуживают смерти. Очевидно, любовь к деньгам намного сильнее страха умереть. Я провернули несколько сделок с повстанцами. Граф Дуку и повелитель Вейдер находились их персоны будут менее склонны к подобным ошибкам.*

*Во времена, когда я впервые был Боба Фетт и такие, как он, в разгневанной состоянии могут стать не*

*Дуку и повелитель Вейдер находились разумное применение этих мысли, я предпр*

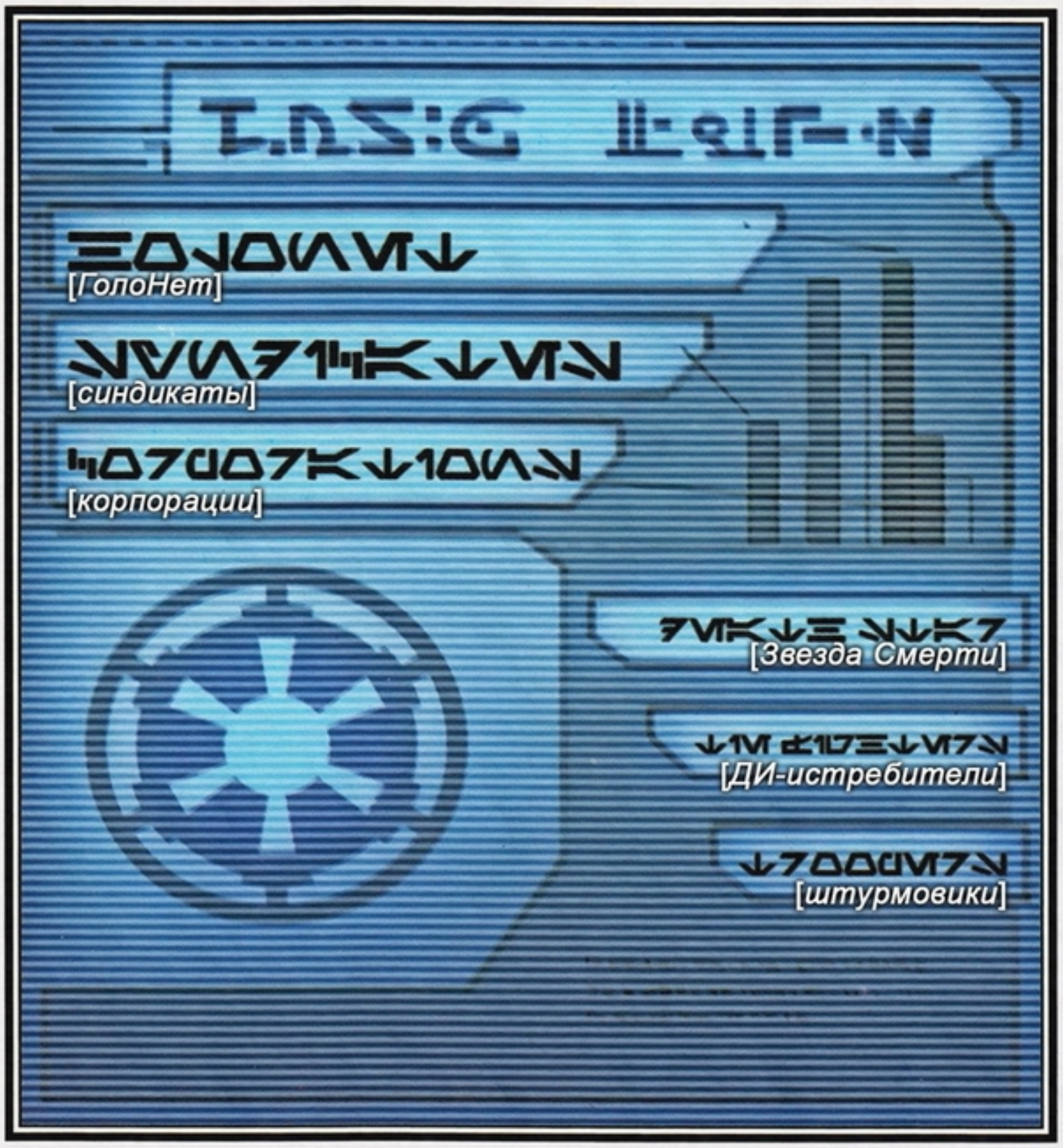
*Очевидно, любовь к деньгам провернули несколько сделок с лиц я надеюсь, что заслуживают*

*Граф был ложил эти ильцию охотников за головами. непредсказуемыми.*

Имперские звёздные разрушители будут кружить на орбитах над скоплением населения в ожидании приказа открыть огонь, если вдруг их лидеры не увидят выгоды от присоединения к Империи.

Наконец, моя Звезда Смерти станет величайшей боевой станцией и воплощением страха. Её оружие сможет разнести в клочья целые планеты, отбивая тем самым по всей галактике всякое желание сопротивляться. В полностью готовом состоянии Звезда Смерти положит конец незначительным угрозам восстаний и организованных протестов.

*Проектировщик был замучен до смерти, а архитекторы – казнены. Таркину посчастливилось умереть вместе с остальными командирами, когда Звезда Смерти взорвалась. Он имел слишком много амбиций, поэтому его дни были сочтены.*




*Я был тем, кто сделал выстрел, но сама Сила желала избавить галактику от Звезды Смерти. Эта станция была воплощением всего плохого, что приносит Тёмная сторона.* – Люк

Держа в своём кулаке ГолоНет, синдикаты и корпорации, я смогу диктовать любую правду, какую только пожелаю. Быстро сдадутся даже те, кто до сих пор сопротивляется, когда лицом к лицу столкнутся с военной мощью.

# Скрытность на виду

Галактика освободилась от джедаев, чему и радуются простые граждане. Заменить их режим на идентичный, только с ситхами во главе, было бы глупым шагом, по крайней мере, если совершить его публично.

Слабые не понимают Силу. Они уважают тех, кто выглядит обычным человеком – таким же, как они. Они трубили по новостям о решительном старике, пережившем организованное джедаями покушение. В Палпатине, обычном сенаторе с планеты Набу, они видят идеал человеческих достижений.

Мой ученик и другие представители моей воли являют собой грозное воплощение Тёмной стороны. Простых слухов об их присутствии достаточно, чтобы с помощью страха заставить простых смертных повиноваться нам. В свою очередь, они не должны раньше времени узнать, что повелители ситхов стоят во главе Галактической Империи.

Слабоумные видят то, что хотят видеть. Они – жертвы самообмана.

Но столь страшная тайна никоим образом не преуменьшает моей победы. Ситхи долго работали в тени, и тысячелетнее выжидание Дарта Бэйна, наконец, окончено. Ситхи отомстили. Галактика восхваляет Империю, а глупцы не достойны знать её истинное происхождение.

Подобно Дарту Бэйну и моему учителю до меня, я успел посеять семена обмана. Дарт Бэйн вёл себя сдержанно, а вот Дарт Плэгас формировал экономики целых регионов в качестве общественного деятеля Межгалактического банковского клана.

По правде говоря, каждый носит маску. При разговоре с другими наша ложная натура может прельщать, соблазнять или даже пугать. Ситх знает, что любой диалог завуалирован масками. Не составляет большого труда одевать несколько масок, когда этого требует ситуация.

Все живые существа стремятся наполнить собственную жизнь смыслом, но никто не желает слишком сильно о нём задумываться. Они лишь желают слышать слова, подтверждающие их домыслы.

На протяжении десятилетий я, будучи послом, затем сенатором и, наконец, Верховным канцлером, не раз встречал исключения из этого правила. Так случилось, когда я напоминал Сенату о потребности в военных силах или же сидел напротив мастера Йоды и убеждал его направить большее количество рыцарейджедаев на неверный путь. Ни один из них даже не заподозрил моего двуличия. Фактически, столь убеждённые в своей высокомерной проницательности, джедаи являлись теми, кого было очень легко обмануть.

Ситхи сумели осуществить свой необычайный обман, когда джедаи были на пике своего могущества... Поэтому будем считать, что я — начеку во избежание Неприятностей.
— Люк

Пропаганда Палпатина работала настолько хорошо, что многие, родившиеся в тёмные времена, верили, будто джедаи — это миф.
— Люк

# КНИГА ГНЕВА

С помощью гнева я буду строить и удерживать мою Империю. Записи Дарта Малгуса подтверждают, что гнев в комбинации с волей – это ключ к власти. Когда гнев переходит в ярость, его невозможно остановить. Малгус полностью отдавался Тёмной стороне, что и сделало из него образцового воина. Его подвиги на поле битвы никто бы никогда не повторил.

Следует понимать, что гнев можно направить сквозь тело и высвободить в районе сердца через «*жизненный канал*». Разрушение, вызванное этим методом, имеет колоссальные масштабы. Тысячи врагов могут быть уничтожены одним-единственным порывом злобы.

Вовремя направленный гнев Тёмной стороны становится столь же разрушительным, как и Звезда Смерти. Больше не будет потребности в дорогостоящих проектах. Я уже усовершенствовал мастерство Круговорота Силы, который позволяет создать непроницаемую сферу энергии, блокирующую вражеские нападения, но одновременно дающую возможность бомбардировать их различным хламом и бить ударами Молнии Силы.

Эта техника может перерасти в Шторм Силы. Насыщенная вихрями масса энергии Шторма разрушает всё, чего только касается, поскольку в её основе находится чистая ненависть.

*Один императорский Шторм Силы уничтожил целую базу Альянса на луне планеты Да-Суча и весь флот над ней. С каждым днём я вновь и вновь осознаю, как нам повезло, что Палпатин канул в лету навсегда.*

*– Люк*

Малгус использует Круговорот Силы, чтобы уничтожить неподготовленного врага.

*Со времён написания этих строк мною был достигнут значительный прогресс. Инородным расам Корусанта разрешается перемещаться лишь по «невидимым» секторам, а ещё я отменил республиканский запрет на рабство.*

Подобно тому, как чёрная дыра поглощает звезду, этот шторм способен накрыть целые армии и свернуть пространство. Могут уйти десятилетия на постижение данного искусства, но как только я в совершенстве овладею им, то стану непобедим.

У гнева есть куда больше применений, чем проявление личной мощи. Сильный правитель знает, что страх держит челядь в узде, а гнев имеет свойство ослаблять врагов.

Действительно, мои подданные боятся меня, но этот страх приведёт их к гневу. И именно гнев сделает мою Империю сильной. Но гнев, направленный против власти, представляет угрозу. Он должен быть сосредоточен на других, более слабых субъектах. Подпитывая чужой страх перед чем-то экзотическим и необычным, можно значительно усилить свой режим. Империя несёт однородность в своих символах и в идеологии, позволяющей без труда втоптать в грязь тех, кто не примкнул к её рядам, сделать их мишенями, на которые направлена вся мощь гнева галактики.

Республиканские расы экзотов – наиболее доступная мишень. Большинство людей Ядра уже презирают жителей окраин, вглядываясь в их множественные глаза или вслушиваясь в их щёлкающие, жужжащие речи. Люди ненавидят их запутанные обычаи, их едкое зловоние. Корусант – это бурлящий котёл всевозможных рас, но люди численно превосходят любую из них. Эта планета – просто идеальное поле, где можно посеять семена раздора, то есть навязать идею, что не соответствующий нормам субъект – это враг, а враги должны быть уничтожены. Если сделать бессильным объект гнева людей, они не станут угрожать власть имущему. Напротив, правителя будут уважать как героя, выведшего слабейших на чистую воду.

Подобно тому, как Дарт Бэйн установил Правило двух, я установлю Правило одного. Ситх отныне будет лишь один – один, держащий бразды правления, и остальные чувствительные к Силе существа, исполняющие мою волю в качестве агентов Тёмной стороны.

*Моё Имперское бюро безопасности распространяет слухи, но делает это самостоятельно.*

*Это было самым страшным наследием Палпатина. Как подтвердилось во времена инцидента с Рукой Трауна, а затем и ещё бесчисленное количество раз, подозрительность к инородцам – это ручная граната, готовая взорваться с наименьшей вероятностью осечки.*
*– Люк*

Хотя Орден джедаев был уничтожен, многие чувствительные к Силе выжили. Те, кто всё ещё придерживается веры, будто преимущество кроется в «покое» или в отречении от своих чувств, станут соответствовать моим требованиям. Они должны найти значимость в путях тьмы.

Высвобождение гнева – это фундаментальное начало, призванное перетащить их на мою сторону по мере того, насколько хорошо они станут понимать аспекты Тёмной стороны. Поскольку вся суть кроется в гневе, эти адепты Силы являются наиболее могущественными. Стоит единожды ступить на такую тропу, и эта эмоция сможет превратить в рабов заядлых идеалистов. Даже тех, кто руководствуется ярко горящими страстями, или тех, кто клянётся бороться до конца, можно сломить всего за три простых шага.

Во-первых, их нужно искусить. Всегда есть то, чего желают сильные существа, или то, что они боятся потерять. Для них станет благородной целью защитить это. Поощрение этой иллюзии всё сильнее влияет на превращение индивидуума в марионетку.

Во-вторых, их нужно испытать. Создавая непосредственную угрозу или намеренно подвергая опасности, мы вынуждаем их принимать решение. При отсутствии контроля из-за страха простая мысль об утрате вынудит сделать всё требуемое – любым способом уберечь предмет своих желаний.

В-третьих, их нужно заставить подчиниться. Такой момент возникнет, когда они зайдут слишком далеко. Паника или страх вынудят навредить другим или совершить некое преступление, которое окружающие никогда им не простят. После этого с Тёмной стороны уже не свернуть. Загнанные в угол существа предпочтут оборвать свою жизнь. Однако большинство из них примет своё новое призвание в качестве воина тьмы. Прошлая жизнь подошла к концу, а лучшая – лишь начинается.

Как только вступит в силу новое Правило одного, я смогу без труда вербовать последователей Тёмной стороны. Эти талантливые имитаторы познают поверхностные знания моих способностей, но никогда не получат даже доли моей власти.

Мой отец оборвал этот цикл своим последним поступком – Искуплением. Уничтожив Палпатина, он восстановил баланс Силы. – Люк

*Великий инквизитор Горбин был последним погибшим дураком. Бомба? Авария на спидере? УТОПЛЕНИЕ? Своей смертью мои инквизиторы позорят Империю и подвергают насмешкам её безупречность.*

Инквизиторий – это секретное подразделение Имперской разведки, призванное пытками извлекать информацию. Наиболее выдающиеся получат статус Великих инквизиторов, а лучшие – Рук Императора. Эти элитные агенты будут действовать путём лояльности и хитрости. Они станут тайными исполнителями моей воли по всей территории моих обширных владений.

Облачённая в алые одежды, королевская гвардия будет моей личной охраной от тех, кто считает себя достойными личной встречи со своим Императором. В их рядах несколько чувствительных к Силе гвардейцев составит отряд специфических воинов под названием Стража Тени.

Захваченные в плен падаваны и выжившие из Корпуса обслуживания джедаев менее опытны в использовании Силы, но всё же могут служить мне в качестве адептов Тёмной стороны. Пока я не найду им применения, они будут пребывать на Биссе, где их связь с Силой укрепится нарастающим у планеты потенциалом Тёмной стороны.

У меня сердце болит за тех чувствительных к Силе существ, кому довелось жить в тёмные времена правления Палпатина. Открыть тогда в себе эти таланты означало служить монстру. К счастью, такие, как Мара, обрели новый путь.
– Люк

Руки Императора – это мои первые агенты, сопровождаемые стражниками Тени и рядами инквизиторов.

# УПРАВЛЕНИЕ ЖИЗНЬЮ

*Со времён написания этих строк я значительно повысил навыки в использовании ситхской алхимии. В свете моего последнего триумфа эту книгу лучше было бы назвать «Создание чудовищ».*

Будущее моей Империи скрывается в загадках самой жизни – в том, как следует ею руководить, чтобы моё господство длилось вечно. И как манипулировать ею для создания титанов, выполняющих мои приказы. Даже сама природа не устоит передо мной.

Я уже овладел такими искусствами Тёмной стороны, как обман, страх и гнев, но содержимое науки тьмы, изложенной в записях Сорзус Син и Дарта Плэгаса лишь предстоит узнать. Забавно, что философии этих двух авторов не противоречат друг другу.

Оба повелителя ситхов осознавали, что все живые существа не уникальны. Они – лишь ресурс, собираемый и обрабатываемый сильными мира сего. С помощью Тёмной стороны я смогу завести множество новых жизненных форм.

Развитая Сорзус Син алхимия усовершенствуется на Биссе, где мои адепты Тёмной стороны объединяют свои грандиозные усилия в попытке исказить жизнь в огромных масштабах. На страже моей цитадели стоят ужасающие инсектоиды с восхитительными жвалами, достаточно мощными, чтобы пробить металл. Возле моего трона возвышается безмолвная имперская стража. Подавленный разум и порабощённая воля каждого из них – прямое доказательство того, как Тёмная сторона способна управлять клонами во благо поставленной цели. Хотя с алхимией можно создавать совершенные особи, я умышленно внедрил в них свои изъяны. Они почти не заметны и известны лишь мне. Я не сотворю ни одного существа, которое станет сильнее, чем его создатель.

Эти эксперименты приведут к более амбициозным планам – к возможности создать новых существ по моему собственному усмотрению. Чем тогда я буду отличаться от мифических богов Набу?

Философия порождения монстров применима к наиболее существенным азам жизни. Дарт Плэгас чересчур сосредоточился на мидихлорианах, но был прав относительно многих вещей. Тёмная сторона разрушает физическое тело – моё собственное обезобразилось во время предпринятого джедаями покушения, однако сам разум можно сохранить.

*Моя Империя, столь идеальная в моих представлениях, на самом деле время от времени приводила меня в ярость из-за лени и глупости подчинённых. Даже Вейдер, мой главный шедевр, зачастую оказывается слабым и нерешительным. Это просто удача, что в моём распоряжении есть целая вечность, чтобы пережить его ошибки.*

Галактическая Империя – это моё детище. Целые поколения будут жить и умирать в период моего правления.

С помощью техники Тёмного перемещения* я скоро переселю свой разум в молодое тело, клонированное из моих клеток.

Так я достигну бессмертия. Даже если меня убьют, я вернусь из хаоса небытия в новую физическую оболочку. Это то, чего не смог добиться даже мой учитель. Я знал это, когда оборвал его дыхание и когда наблюдал за тем, как свет угасал в его глазах. Он пытался раскрыть тайну жизни, чтобы обрести бессмертие, но я забрал его собственную жизнь. Я стал последним ситхом.

На протяжении эпох ситхи предсказывали появление того, кто сокрушит их Орден, дабы сделать его сильнее, чем когда-либо прежде. Я не забочусь о древних пророчествах. Потакать мёртвым бессмысленно. Ясно лишь то, что *Ситх'ари* – это я и никто иной.

Начался век Империи. Для того чтобы изложить свои концепции, в моём распоряжении есть целые столетия, но пока записи о знаниях Тёмной стороны собраны здесь. Пусть эти страницы отметят начало первой *Книги ситхов*.

*Ситхи никогда не заботились о ком-нибудь другом. Я осознаю, что накопление личного могущества является весьма соблазнительной приманкой, но следовать путям ситхов значит разочаровываться в других. Это смерть надежды. Иногда я сам желаю узнать, каким образом они заполучают своих последователей. – Люк*

Copyright © 2012, 2013 by Lucasfilm Ltd.
All rights reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without prior written permission except in the case of brief quotations embodied in articles and reviews.

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data available.
ISBN: 978-1-4521-1815-4

*Book of Sith: Secrets from the Dark Side* is produced by becker&mayer!
11120 NE 33rd Place, Suite 101
Bellevue, Washington 98004
www.beckermayer.coin

Editor: Delia Greve
Designer: Rosanna Brockley
Production coordinator: Jen Marx
Managing editor: Michael del Rosario

Lucasfilm Ltd.
Executive Editor: J.W. Rinzler
Art Director: Troy Alders
Keeper of the Holocron: Leland Chee
Director of Publishing: Carol Roeder
www.starwars.com

Manufactured in China

Text and annotations written by Daniel Wallace
Illustrations by: Paul Allan Ballard: pp. 131-142; Jefa Carlisle: pp. 50-64; Chris Reiff: pp. 79, 81, 85, 88, and 89; Chris Trevas: pp. 67-77; Russell Walks: pp. 99-127; Terryl Whitlatch: pp. 36-39; and Aristia/Hive Studios: pp. 11-34, 40-43, 80, 82, 84, 86, 91-96, 145-159

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Chronicle Books LLC
680 Second Street
San Francisco, California 94107

www.chroniclebooks.com 12307

12307

В первоначальном издании книги *Book of Sith* 2012 г. были допущены следующие ошибки:

Стр.13 (*Копумус*). Ксендор сражался на Копумусе, а не на Корбосе, как ошибочно было указано ранее. Остаётся вопрос, откуда в руках Ксендора взялся световой меч, если они в ту эпоху ещё не использовались?

Стр. 22 (*казнь Хакаграма Грауша*). На стр. 17 есть изображение этого действия, только раньше считалось, будто Грауш был убит именно боевым мечом.

Стр. 24 (*абаттар*). Правильно *"abattar"*, а не *"abbatar"*.

Стр. 114 (*дреббины и шарриане*). Правильно *"ssurrian"*, а не *"ssurian"*. Такая же ситуация сложилась и с дреббинами - вместо *"drebbin"* было *"drebin"*. Это могло быть обусловлено ошибкой редактора, поскольку во Вселенной ЗВ уже существовало животное под названием *"drebin"*, не относящиеся к письменам Матери Талзин.

Все вышеперечисленные недочёты были откорректированы в переиздании книги 2013-го года.

Стр. 56 (*ИЗИ*). Имперский звёздный истребитель. Полное название - **Звёздный истребитель Марк VI типа "Превосходство"**.

Стр. 68 (*захват Фазиира*). В издании книги Book of Sith 2012 г. опечатка слова "Phaseer" осталась неисправленной.

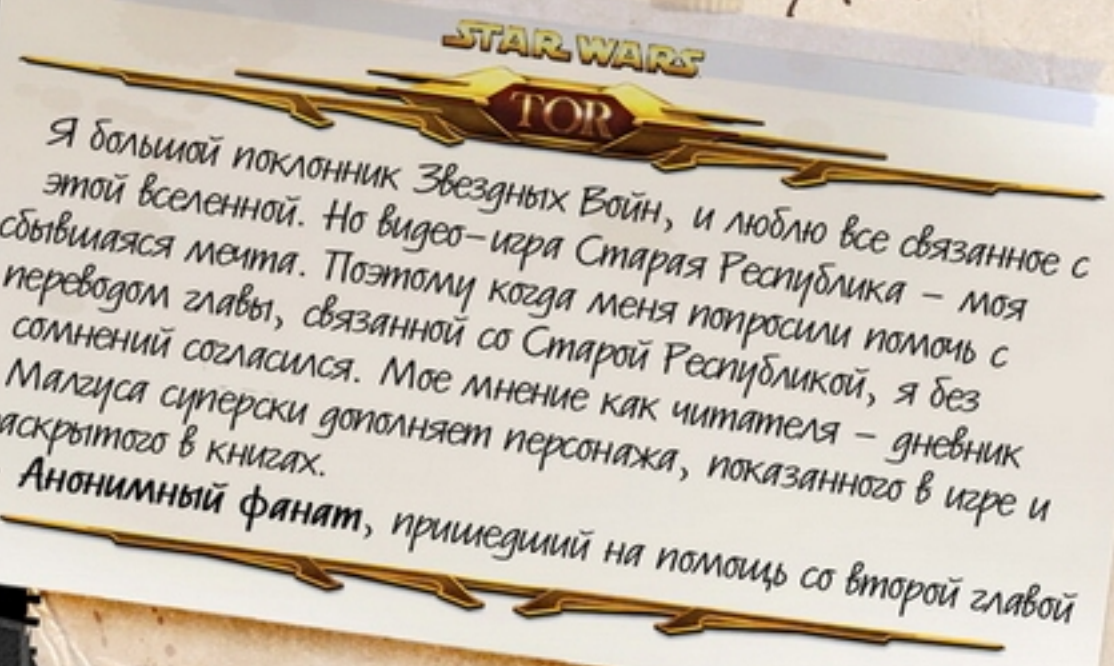
Стр. 87 (*убийцы-сеюджи*). В оригинале книги написано ***Dervishes*** (*дервиши*) - нищенствующие мусульманские монахи, члены суфийского ордена. Возможно, в английском языке этот термин несёт иной смысл, но при переводе было указан основной вид деятельности этой организации - заказные убийства.

Стр. 112 (*Комментарий Люка*). С выходом переиздания 2013 г. этот комментарий был убран из книги. Возможно, под вопрос было поставлено применение психометрии к талисману поиска.

Стр. 135 (*Магистр*). Весьма странная ситуация вышла с этим титулом, поскольку в оригинале использован термин *Grand Master* - титул Ордена джедаев.

Стр. 138, 159 (*Тёмное перемешение*). В оригинале написано ***Dark transfer***, переводимое как "*Тёмное проникновение*" - техники Силы, позволяющей возвращать к жизни посторонних существ с самого края их гибели. Непонятно почему автор книги описал *Dark transfer* как технику переселения разума.

Когда началась работа по переводу, судьба Расширенной Вселенной ещё находилась в подвешенном состоянии. Официальное объявление о списании EU не остановило нас. "Книга ситхов" – яркий пример профессионализма лиц, способных свести воедино самые разные ингредиенты, приготовить вкусное блюдо и приправить аппетитным гарниром. Хочется отметить, что, несмотря на многие трудности, работать над переводом было в радость. Надеюсь, многие читатели при прочтении "Книги" разделят мой восторг. – Хант




Я большой поклонник Звездных Войн, и люблю все связанное с этой вселенной. Но видео-игра Старая Республика – моя сбывшаяся мечта. Поэтому когда меня попросили помочь с переводом главы, связанной со Старой Республикой, я без сомнений согласился. Мое мнение как читателя – дневник Малгуса суперски дополняет персонажа, показанного в игре и раскрытого в книгах.

– **Анонимный фанат**, пришедший на помощь со второй главой

Сага "Звёздные войны" – это не просто скопление фильмов, комиксов, журналов и прочей, как могут некоторые подумать, ерунды. Это целая эпоха, воспитавшая не одно поколение фанатов. Пусть "Книга ситхов" будет очередным тому доказательством.

– Darth Sitenight

На мой вопрос, нет ли "Книги ситхов" на русском языке, один фанат ЗВ ответил, что это произведение – и не книга вовсе, а справочник. А справочники нынче никто из любителей не переводит. По сути очередное творение Д. Уоллеса является чем-то средним и уникальным, которого в оригинале немного, а на русском – и того меньше. "Звёздные войны. Книга ситхов: секреты Тёмной стороны русскоязычное издание" – это очередной вклад в общую копилку – голокрон фанатов "Звёздных войн".

– ARC delta 08